360 | PLAYSTATION3 | WII | GC | PS2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP

Videogiochi

021 | SETTEMBRE OTTOBRE 2006 | €6,00

SPORE
Wright dimostra che c'è vita nell'universo

THE OUTSIDER
David Braben e la filosofoa di Elite si trasferiscono a Washington DC

LUCASARTS
La storica etichetta si rinnova per tornare ai fasti di un tempo

EMOZIONI DIGITALI
Con la prossima generazione hardware David Cage intende farvi piangere

THE THIRD PLACE
Dopo USA e Giappone, è la Francia la terza superpotenza del publishing

TBWA\ITALIA

Game © 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Liverpool. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

F1, FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved. "PlayStation", "PSP" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Il periodo estivo è generalmente il meno interessante di ogni anno ludico. Eppure, quello che si sta per concludere ha conosciuto uno degli annunci più importanti degli ultimi dodici. Così importante da meritare l'editoriale di questo numero di **Videogiochi**. In breve, l'Electronic Entertainment Expo (meglio noto come E3), la fiera totale del videogioco, non è più. Almeno nella sua forma originaria.

L'annuncio ufficiale risale al 31 luglio scorso, giorno in cui il presidente dell'Entertainment Software Association, Doug Lowenstein, ha comunicato attraverso le pagine del Wall Street Journal che dall'anno prossimo l'E3 si chiamerà 'E3 Media Festival', sarà dedicato *esclusivamente* ai media, accoglierà 5.000 visitatori (l'E3 2006 ne ha contati 60.000), si terrà a luglio piuttosto che a maggio e dal Los Angeles Convention Center si trasferirà in stanze e sale convegni di un paio di hotel della zona. Sebbene Lowenstein parli di una "evoluzione" dell'evento, è chiaro che di fatto si tratti della sua cancellazione.

Cosa è successo? Semplicemente, i maggiori publisher mondiali si sono resi conto che l'E3 costa troppo e non soddisfa più le loro esigenze. Onestamente, è difficile dargli torto. Se da un lato è vero che l'E3 permette in soli tre giorni di esporre al grande pubblico la quasi totalità dei videogiochi in uscita, dall'altro è innegabile che una buona percentuale di quella produzione ventura finisca per essere adombrata da pochi titoli forti. E questo non è bello per i publisher, costretti a spendere milioni solo per attirare visitatori nei loro stand, e non è bello per gli sviluppatori, costretti a fare le ore piccole per arrivare all'improrogabile appuntamento losangelino con una demo decente da mostrare. La fine dell'E3 significa per le case di produzione software (almeno per quelle di alto profilo) la possibilità di destinare risorse finanziarie e umane nell'allestimento di eventi focalizzati sulle loro line-up, e di approfittare maggiormente di appuntamenti fino ad oggi considerati 'periferici' come la Games Convention di Lipsia (23-27 agosto) o il London Game Festival (2-7 ottobre, vedi pag.24).

Per chi è abituato ad assistere allo spettacolo della tregiorni losangelina attraverso il web e la stampa, la cancellazione della fiera equivale pressappoco a quella del Natale, ma per chi è chiamato a fare informazione, la notizia non può che essere accolta con un sospiro di sollievo. E questo per una lunga serie di ragioni, dall'impossibilità materiale di visionare approfonditamente le centinaia di demo sparpagliate per lo showfloor (non sorprende che le ultime edizioni abbiano conosciuto un'impennata delle presentazioni a porte chiuse), alla triste constatazione che, terminato ogni E3, il videogioco scivolasse ai margini della pubblica ribalta fino all'anno successivo.

Per concludere, più che un segnale della crisi dell'industria, la fine dell'E3 sembra piuttosto un indizio della sua maturazione. Potrebbe significare la crescita di fiere 'minori' organizzate in altri periodi dell'anno, e di conseguenza favorire una più razionale distribuzione delle informazioni. E alla luce della data del 'nuovo E3', già dal prossimo anno il periodo estivo potrebbe custodire interessanti sorprese.

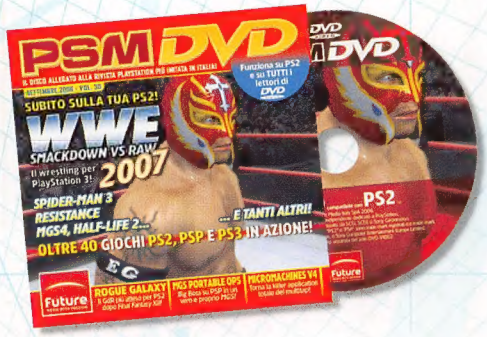
VUOI CONOSCERE TUTTO SUL MONDO PLAYSTATION?

SOLO €4,50!

[E per solo €1 in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.



Future MEDIA WITH PASSION

Videogiochi

REDAZIONE
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Andrea Ballista, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Matteo Bittanti, Giuseppe De Riso, Stefano Gualeni, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Fabio Ravetto, Massimo Rovatti, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: €6,00
Una copia arretrata: €6,00 + €4,00 di spese di spedizione
Abbonamento: €26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul conto corrente postale n°43950203 intestato a: Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

TRAFFICO
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
E-mail: traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI
MEDIAWAVE S.r.l.
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. Fax 02 26005520
E-mail videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Anna Tedone responsabile diffusione
Stefano Lisi stefano.lisi@futureitaly.it
marketing & business development manager
Cosma Rebagliati produzione@futureitaly.it
direttore produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini 23, 20134 Milano
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma

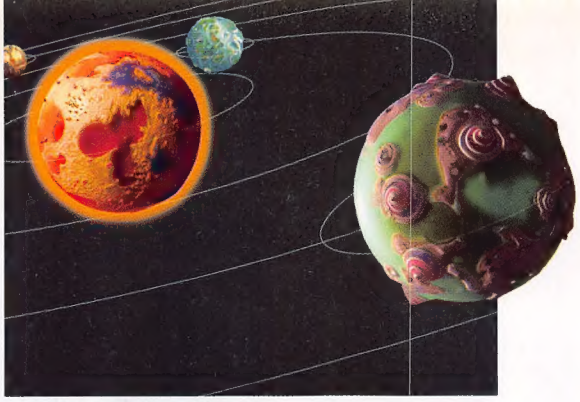
Pubblicazione bimestrale registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy è parte di Future plc. Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.
Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Roger Parry non-executive chairman
Stevie Spring chief executive
John Bowman group finance director
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

Future MEDIA WITH PASSION

A.N.E.S. ABBONAMENTI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
E-mail abbonamentivg@futureitaly.it

ARRETRATI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
E-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni



SOMMARIO

SETTEMBRE OTTOBRE

Speciali

IL SEME DELLA VITA 44
Will Wright sovverte il genere dei gestionali e si prepara ad ultimare un progetto che è tanto simulazione quanto rivoluzione

LIBERTÀ SENZA FRONTIERE 52
David Braben e una Frontier sempre più lanciata sollevano il velo su uno dei progetti ludici più ambiziosi dei prossimi anni

THE THIRD PLACE 76
Dopo Giappone e Stati Uniti, la Francia è chiaramente la terza superpotenza del publishing. Oneri e onori di questo ruolo

EMOZIONI DIGITALI 98
Una ragazza che parla alla camera per quattro minuti filati è fra le demo più interessanti per PS3. David Cage spiega il perché

UNA NUOVA AVVENTURA 68
Dopo alcuni anni difficili, LucasArts è pronta a ripartire grazie a nuovo organico, nuovi studi, nuova tecnologia e vecchia filosofia

E inoltre...

26 Biffovision
Soddisfatti o rimborsati

27 Mattscape
E ora, un migliaio di messaggi dal nostro sponsor

28 The Guest
Tutto in famiglia

29 Missing in Action
I pistoleri dell'Uncanny Valley

30 The Anarchitect
The bycicle diaries: prologo

31 Yak's Progress
Il ritorno dei portatili

60 Post Modern
Digital Illusions trasporta Battlefield nel 2142

64 Generazione Bit
I titoli più stilosi per Nintendo DS2

84 Girls Just Wanna Have Fun
La discriminazione sessuale nei videogiochi

92 New for Old
Nuove cartucce per vecchie console

104 Che Fine ha Fatto Core Design?
Presente e futuro della casa di Lara

132 La Storia di...
Il primo Grand Theft Auto

138 Time Extend
Alla (ri)scoperta di Gran Turismo

142 Forum
L'opinione dei lettori

SOMMARIO

CONTINUA

Preview

CALL OF DUTY 3

360, PS2, PS3, PSP, Xbox, Wii 034

GOD HAND

PS2 036

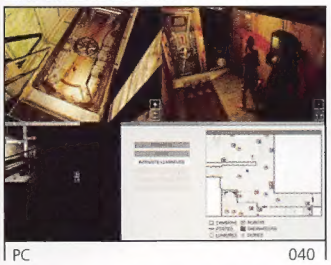
GUNPEY REBIRTH

PSP, DS 038

ELEBITS

Wii 039

EXPERIENCE 112



PC 040

MERCURY MELTDOWN

PSP 041

NEED FOR SPEED CARBON

Multi 042

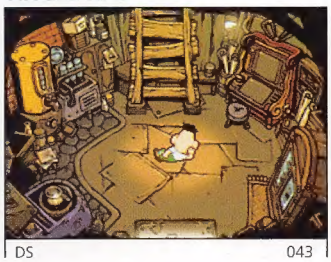
HOT PXL

PSP 042

BLEACH WII

Wii 043

TINGLE RPG



DS 043

Review

PREY

360, PC 112

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

PSP 120

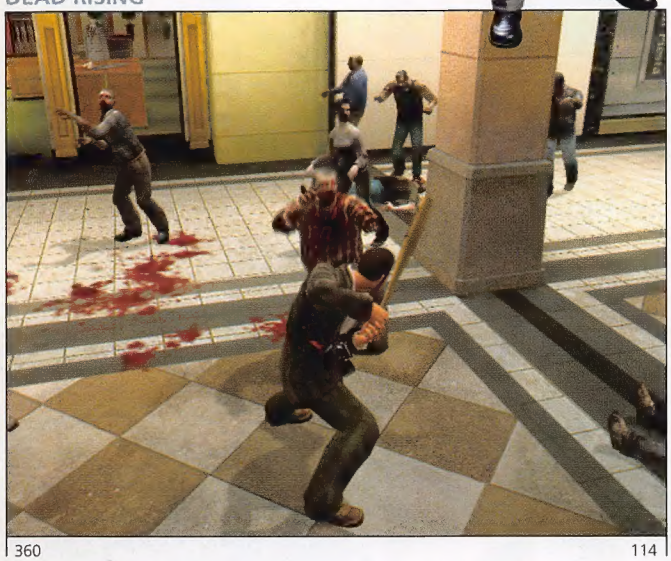
FIELD COMMANDER

PSP 125

TOUCH PANIC

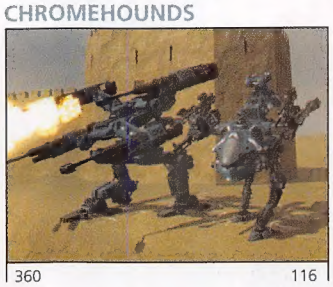
DS 128

DEAD RISING



360 114

CHROMEHOUNDS



360 116

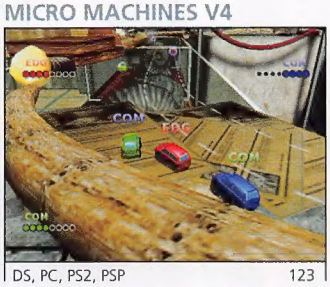
TITAN QUEST

PC 118

STEAMBOT CHRONICLES

PS2 122

MICRO MACHINES V4

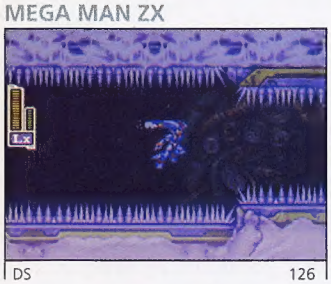


DS, PC, PS2, PSP 123

SHINOBIDO: LO SPIRITO DEL NINJA

PS2 124

MEGA MAN ZX

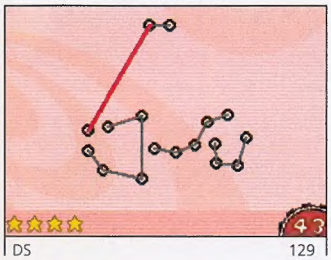


DS 126

RAINBOW ISLANDS REVOLUTION

DS 127

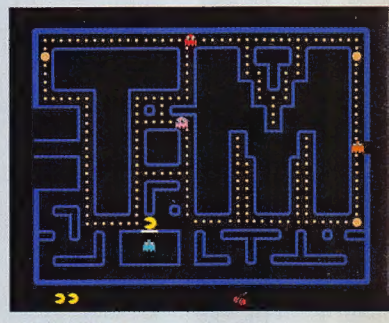
BIG BRAIN ACADEMY



DS 129

TEKKEN: DARK RESURRECTION

PSP 130



8 **Il dedalo dei brevetti**
Pro e contro delle proprietà intellettuali sullo sviluppo in campo videoludico

14 **Develop Brighton**
Gli sviluppatori aprono la stagione delle conferenze nel Vecchio Continente

18 **Piccoli Moggi**
Perché gli sviluppatori di giochi non hanno agenti come calciatori e veline?

20 **Divertimento seriale**
Valve annuncia uno dei bundle più consistenti di sempre per *HL2* su console

22 **Il pugno portatile**
Namco svela le difficoltà di una conversione ritenuta dai più impossibile

24 **Fiera di esistere**
TIGA, ELSPA e BAFTA si coalizzano per il London Games Festival di ottobre

24 **Letture**
'I am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the '80s' e 'Videogame Art'

N3
ナインティナイン ナイツ
NINETY-NINE NIGHTS™

UN'EMOZIONANTE SAGA EPICA
UN'ANTICA RIVELAZIONE
UN COMBATTIMENTO DECISIVO

INTENSITÀ D'AZIONE

SCONTRI COINVOLGENTI

12+ www.pegi.info

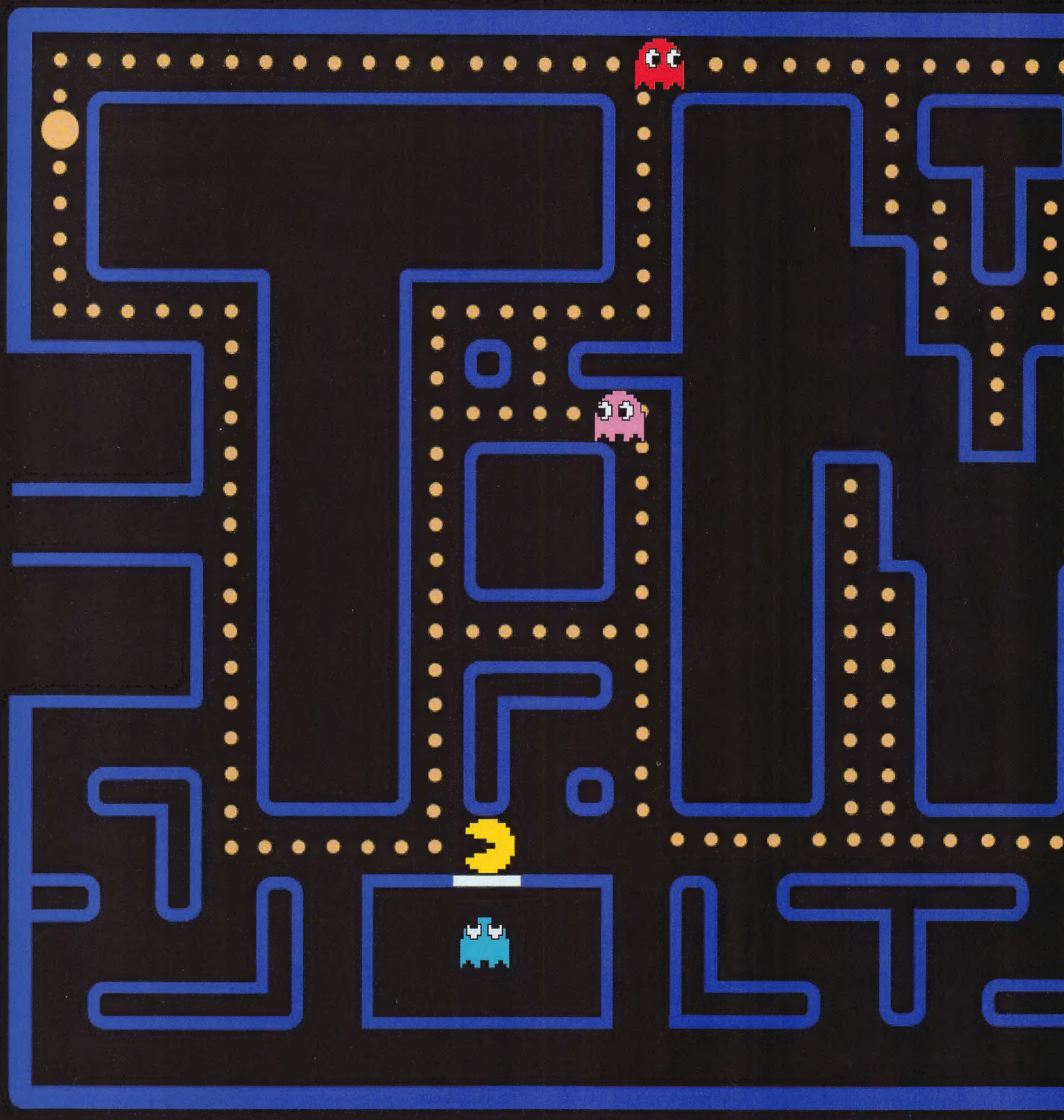
Q? ENTERTAINMENT

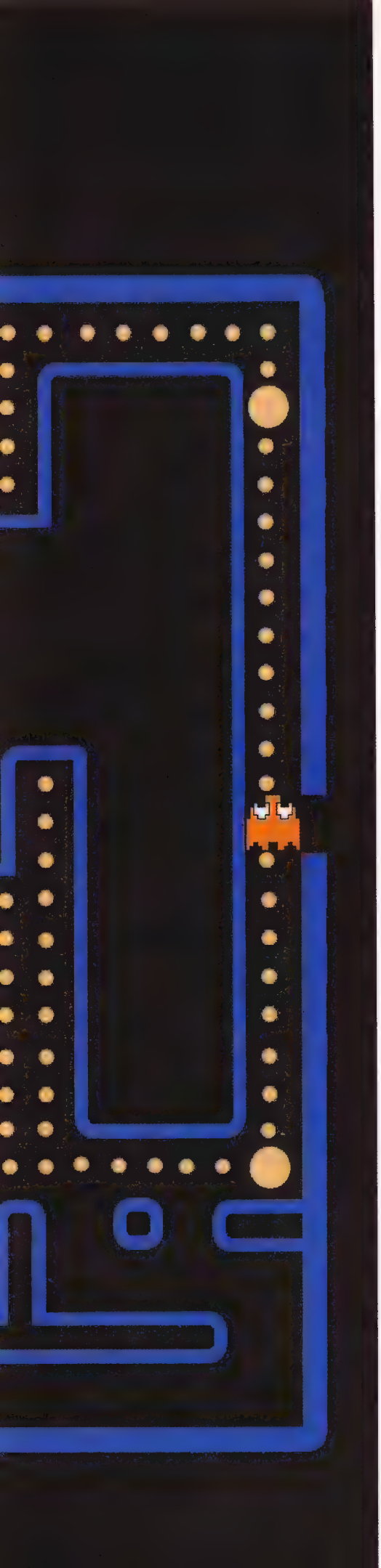
PHANTAGRAM

ONLY ON XBOX 360

XBOX 360

©2006 PHANTAGRAM CO., LTD. Tutti i diritti riservati. PHANTAGRAM e il logo PHANTAGRAM sono marchi depositati o registrati di PHANTAGRAM CO., LTD. ©2006 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Ninety Nine Nights, Xbox, i loghi Xbox, Xbox 360 e i loghi Xbox 360 sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.





DOSSIER

Il dedalo dei brevetti

Nessuno vuole che gli si rubino le idee, ma le leggi a difesa della proprietà del software stanno forse facendo più male che bene

Quella dei videogiochi è un'industria incestuosa. La stragrande maggioranza dei prodotti denota più di una vaga somiglianza con uno o più titoli precedenti, e i concept di molti giochi possono essere riassunti in meri confronti. "È *Halo* con un marine statunitense", si può sentire dire. Oppure: "È *Burnout* con le armi". O ancora: "È *Unreal Tournament* ambientato nel passato". Ma sebbene sia da tempo pratica comune condividere idee e tecnologie, ci sono titoli che meritano a tutti gli effetti l'appellativo di 'cloni'. Quante volte avete visto un HUD, un personaggio o un livello scopiazzati a tal punto che persino *Phoenix Wright* farebbe fatica a difenderli in tribunale? Quante volte avete visto un gioco che segue le orme di un altro titolo dal principio alla fine, indossando solo un vestito diverso? Benvenuti nel lato oscuro della legge sulla proprietà intellettuale.

Un tempo, quando lo sviluppo del software era più rapido, quello hardware più lento e il termine franchise quasi inesistente, il concetto di copyright (il diritto d'autore riguardante un'opera finita e pubblicata) veniva considerato come l'unica forma di PI applicabile ai videogiochi. "Forme di proprietà intellettuale come i marchi registrati e i diritti d'autore di solito si applicano in maniera diretta ai videogiochi", spiega **Chris Bennett**, avvocato specializzato in pratiche videoludiche presso lo studio Davis & Company, nonché uno degli autori del blog VideoGameLawBlog.com. "Per esempio, elementi come la storia e la musica sono tutte forme di espressione artistica protette dalle leggi sul diritto d'autore. Inoltre il codice sorgente di un gioco è anch'esso protetto da copyright, mentre i marchi registrati possono proteggere nomi e fattezze dei personaggi nel caso siano peculiari".

In pratica, anche se non si può proteggere l'idea alla base di un certo videogioco attraverso il copyright, è possibile proteggere l'espressione di quella idea. Chi detiene questi copyright ha spesso esercitato i propri diritti contro le imitazioni più spudorate (o meno sottili). *Great Giana Sisters* è uno degli esempi più conosciuti: dopo aver messo nei negozi un clone spudorato di *Super Mario Bros.* per Amiga e C64, Rainbow Arts è stata costretta a ritirare dagli scaffali il platform di Time Warp dietro pressione del sempre vigile studio legale di Nintendo.

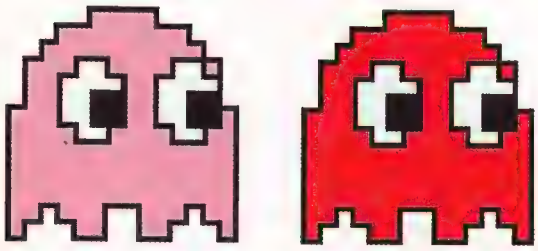
Il brevetto sul Sanity System di *Eternal Darkness* sembrerebbe troppo specifico per fare danni, ma è nei dettagli che si annida il pericolo

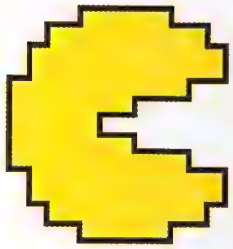
La legge definisce vagamente quanto dissimile debba essere un gioco da un altro per evitare lo stesso destino, ma le parole chiave sono 'sostanziale somiglianza'. Se nel vostro gioco il protagonista attraversa voragini senza fondo saltando piattaforme mobili e raccoglie oggetti che lo proteggono da un colpo singolo, allora siete a posto. Ma se il protagonista è un porcospino blu che raccoglie anelli dorati, allora siete nei guai. Sebbene sia una preoccupazione costante per publisher e sviluppatori, se non altro la proprietà del copyright è definita in modo coerente, il che non si può dire per il sistema dei brevetti.

Mark Phillips, socio dello studio legale Harbottle & Lewis, specializzato nel campo dell'entertainment, descrive il brevetto come "il diritto monopolistico definitivo, il re di tutte le PI". Si tratta di un asset di estremo valore che va richiesto entro un anno dalla messa in commercio di un'invenzione e che protegge innovazioni nel software, nell'hardware e in qualsiasi campo simile: non solo idee, ma soluzioni documentate e schematizzate a problemi specifici. In un caso di infrazione di copyright non c'è nessuna dichiarazione precedente che attesti il possesso del diritto d'autore: chi fa causa deve dimostrare che l'imputato ha copiato la sua idea e che quell'idea a sua volta fosse sua e non copiata da altri. Un brevetto è qualcosa di più tangibile ed esplicitamente documentato: una prova legalmente riconosciuta del possesso di un'idea. Con i giochi composti da un numero sempre crescente di componenti software, ognuno realizzato potenzialmente da un inventore diverso, i brevetti diventano fondamentali per proteggere tali moduli. Non possono proteggere il codice, ma il modo in cui viene applicato sì.

"Forme di proprietà intellettuale come i marchi registrati e i diritti d'autore di solito si applicano in maniera diretta ai videogiochi"

La legge sui brevetti è però uno strumento imperfetto, e la sua crescente autorità in ambito videoludico sta generando controversie. Molti addetti ai

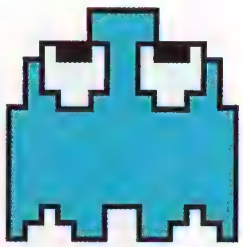


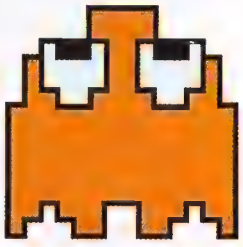


Born in the USA

Perché le cause vengono dibattute in tribunali nordamericani?

Praticamente tutte le cause più importanti di infrazione di brevetti nell'industria videoludica sono state aperte negli Stati Uniti e si rifanno a brevetti assegnati in quella nazione. In Italia vige ancora (per il momento) quanto stabilito dalla Convenzione Europea sui Brevetti, secondo cui il software è esente da brevettabilità e il copyright rimane la forma preferenziale per proteggere le proprie PI. Ma la decisione se approvare un brevetto o meno viene ancora presa a livello nazionale anziché paneuropeo, il che spiega perché, anche in questo settore, certi titoli approdino in alcuni territori e non in altri. È il caso del primo *Karaoke Revolution*, la cui uscita italiana si dice sia stata annullata proprio per evitare al distributore, Halifax, di finire in tribunale per una causa di infrazione brevetti contro una società veneta. La mancanza di un processo decisionale unificato ha portato ad un'estrema disarmonia nel sistema di brevetti europeo ed è per questa ragione che brevettare una tecnologia videoludica rimane una pratica assai più semplice negli Stati Uniti anziché nel Vecchio Continente.





lavori giudicano con estrema preoccupazione il fenomeno del piccolo sviluppatore A contro il publisher B detentore di brevetto, o del publisher C contro il detentore D di brevetti inattivi. Il secondo caso trova fulgido esempio in una causa intentata nel 1997 contro 3D Realms (all'epoca Apogee) dall'avvocato di Craig Enokian, detentore americano di vari brevetti. Alla prima uscita pubblica, Scott Miller, presidente di Apogee, rilasciò una dichiarazione eloquente: "Esiste un brevetto che potrebbe scuotere l'industria videoludica fino alle sue fondamenta".

> **"Il software è un settore che avanza troppo velocemente, e qualcosa che non sia ovvio un mese diventa di uso comune quello successivo"**

Rilasciato nel lontano 1987, il brevetto comincia con la seguente definizione: "Un videogioco in cui viene usato uno schermo televisivo o un tubo catodico per mostrare una gamma di azioni eseguite in precedenza da esseri umani e registrate grazie a uno strumento per la videoregistrazione". Secondo Enokian *Duke Nukem 3D* utilizzava la sua invenzione senza autorizzazione e ne richiese il ritiro immediato dai negozi nonché la cessazione della produzione. Miller impugnò immediatamente il caso, ma non nascose mai la propria preoccupazione per il rilascio di quello che secondo lui era un "brevetto assurdo". Secondo Miller, l'invenzione descritta poteva essere applicata in maniera ingiusta a qualsiasi titolo facesse uso di cut-scene in FMV.

La profezia di Miller non si avverrò, ma è innegabile che le sue ansie fossero giustificate dalla storia. Il primo precedente nelle cause in grado di far tremare l'industria risale al 1973, quando il brevetto di Ralph Baer riguardante un 'apparato per la televisione con cui giocare ed allenarsi' (brevetto US #3.728.480) permise alla detentrice Magnavox di portare in tribunale Seeburg, Atari e Bally-Midway, e di uscirne con una vittoria storica, nonché con una consistente percentuale delle royalty su *Pong* (il volume 'Videogames: in the Beginning' di Baer racconta tutta la vicenda in dettaglio, e **VG**014 ne ha offerto un estratto).

Ciò che Miller scoprì solo in seguito fu che il sistema di brevetti, se confrontato con le miriadi di tecnologie impiegate nei videogiochi, era diventato un pantano di problemi legali ed etici. "Sarei contento se venissero aboliti tutti i brevetti sul software", dichiara. "Il software è un settore che avanza troppo velocemente, e qualcosa che non sia ovvio un mese diventa di uso comune quello successivo. Diciassette anni di protezione per la maggior parte dei brevetti software sono come due secoli di protezione per il classico brevetto non-software". Si tratta di un problema che crea numerosi grattacapi a parecchi sviluppatori della vecchia scuola. Alcuni ritengono che la mera esistenza di brevetti software datati ritarderà o impedirà del tutto la crescita del videogioco, anche perché assicurarsi i diritti di brevetti già esistenti comporta un esborso economico proibitivo. Altri accettano la necessità di proteggere le proprie idee in un'industria dove il plagio, seppur a livelli differenti, è ormai molto diffuso, ma concordano che il sistema attuale dei brevetti non funzioni. Sono in molti, fra cui Miller, a credere infine che ci sia un abuso del principio alla base del sistema di brevetti.

Bennett ritiene che la protezione dei brevetti funzioni bene per le società che li detengono, ma non ne nasconde le insidie: "Stanno producendo un clima di incertezza nell'industria perché è costoso e difficile fare tutte le ricerche necessarie per evitare di cadere nella trappola di un brevetto, soprattutto quelle che sono ancora ben nascoste". Egli allude a un'industria che opera nell'ombra e campa solo sul rispetto forzato dei brevetti: la pratica, nota con l'eloquente appellativo di 'patent trolling', vede interi studi legali martellare le società con cause incentrate sull'infrazione di brevetti ambigui, o acquisiti unicamente con lo scopo di avviare azioni legali. I primi si riferiscono a invenzioni che esistevano già altrove all'epoca del brevetto, o che vengono considerate così ovvie da non meritare alcuna protezione. Un esempio famoso è il brevetto

Nella storia delle cause sui brevetti destò molto scalpore la battaglia legale fra id Software e Creative per una tecnica di ombreggiatura nota come Carmack's Reverse. id ebbe la peggio e dovette 'pagare' con l'inclusione del supporto EAX 3D in *Doom 3*

Gli avvocati schierati da Nintendo contro Rainbow Arts nel caso *Great Giana Sisters* (una causa che fece parecchio rumore all'epoca, conquistando senza fatica le pagine di periodici specializzati e non), trovano un'evidente ragion d'essere nel desiderio del colosso giapponese di tenere la formula di Mario relegata al proprio hardware

assegnato nel 1993 a Compton's New Media dopo che la casa lo richiese affermando di aver praticamente inventato il multimedia (brevetto US #5.241.671).

L'aspetto più tragicomico della situazione è che i brevetti erano stati inizialmente concepiti per favorire la diffusione della tecnologia, una sorta di contratto fra l'inventore e la società che ne faceva uso. In cambio dei benefici che una determinata invenzione poteva portare alla gente, il suo creatore poteva vantarne il monopolio per un dato periodo di tempo. Come fa notare Phillips, il videogioco è vittima di una interpretazione leggermente alterata: "L'arte dei brevetti moderni prevede che vengano redatti in maniera così generica che sia facilissimo infrangerli, ma anche in modo così contorto che sia quasi impossibile capirli". Il brevetto conseguito recentemente da Nintendo per il 'sanity system' di *Eternal Darkness* ne è un esempio: la sua descrizione supera abbondantemente le 5.000 parole e i dettagli della sua applicazione facilmente riproducibili.

Per gli sviluppatori minori, i pericoli sono ovvi: si tratta dell'ennesimo scontro fra Davide e Golia, solo che stavolta a Golia basta schioccare le dita per seppellire Davide sotto una pila di burocrazia e pratiche legali. I publisher in possesso di brevetti essenziali possono barattare l'utilizzo dei propri sistemi e delle proprie tecnologie con un maggiore controllo sulle PI realizzate dagli sviluppatori. Oppure possono portare gli sviluppatori alla fame prima di appropriarsi dei loro resti, o aspettare che qualcuno calpesti una delle mine nascoste nei loro brevetti. Ma la legge sui brevetti non fa discriminazione tra chi la sfrutta. "Funziona anche al contrario", precisa. "RIM ne è un esempio perfetto. Pure AVG lo è, anche se si tratta più di una macchina per intentare cause che di una società di sviluppo".

RIM (Research In Motion) è lo sviluppatore di soluzioni wireless responsabile della popolare piattaforma Blackberry, e la sua interminabile battaglia legale con la società detentrice di brevetti NTP rappresenta un punto così basso nel storia della legge sui brevetti che molti osservatori la considerano un possibile catalizzatore per una riforma totale del sistema. Si tratta, infatti, di puro patent trolling. "Queste società non hanno alcuna intenzione di creare un prodotto", dice Miller. "Tutto ciò che vogliono è sfruttare società che realizzano prodotti consumer, e questo è semplicemente sbagliato da qualsiasi punto di vista". Fondata da Thomas Campana Jr, un ingegnere in possesso di otto brevetti del 1991 legati alla trasmissione di email attraverso reti digitali, la sola attività della NTP è di amministrazione e sfruttamento economico di questi brevetti, cosa che ha fatto negli ultimi quattro anni alle spese di RIM, costringendola ad un patteggiamento e all'esborso di oltre 600 milioni di dollari per presunta infrazione di brevetto.

AVG (American Video Graphics) ha invece acquisito una serie di brevetti depositati nel 1987 da William Walzer per la società di invenzioni Tektronix.

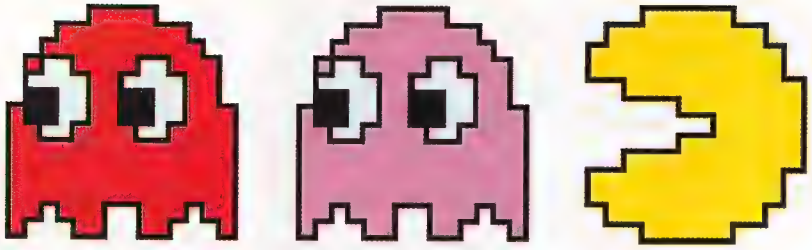
L'inquadratura utilizzata da *Super Monkey Ball 2* non lascia dubbi sul perché AVG abbia vinto con il minimo sforzo la causa contro Sega (con altre società costrette a patteggiare). La comprensibile ignoranza del brevetto sul 'panning' sferico è stata di poco aiuto per la difesa del publisher giapponese

Shakermaker

Immersion fa tremare i protagonisti dell'industria

Ricorrere ad un patteggiamento in caso di infrazione di un brevetto non significa necessariamente essere colpevoli: l'accusato potrebbe voler ridurre al minimo le perdite ed evitare spese punitive oltre che legali. Non è un caso che, specie in ambito hardware, siano numerose le società che preferiscono alzare le mani e aprire il portafoglio, onde evitare onerosi salassi. La causa intentata da Immersion contro Microsoft e Sony per presunte infrazioni dei suoi brevetti sulla tecnologia tattile illustra ciò che succede quando si decide o meno di impugnare, e getta luce sugli atteggiamenti dei due accusati. Sebbene la tecnologia utilizzata per implementare la vibrazione all'interno di controller come il DualShock sia stata sviluppata indipendentemente da Immersion, una dettagliata analisi dell'hardware Sony e Microsoft, oltre al possesso di 600 brevetti collegati, ha permesso alla casa californiana di imbastire una causa altamente controversa.

Microsoft ha ben pensato di tirarsene fuori all'istante optando per un patteggiamento e sborsando 26 milioni di dollari, oltre a siglare un contratto per acquisire su licenza la tecnologia di Immersion con cui rimpiazzare la propria. Di fronte a una richiesta di 299 milioni di dollari (ovvero le royalty dell'1,37% su 5 miliardi di dollari generati dalla vendita di PS2), Sony ha scelto di dare battaglia in tribunale e la causa è ancora in corso. Nel settembre del 2004 un tribunale federale ha stabilito che Immersion dovesse ricevere circa 90 milioni di dollari per danni e che Sony non potesse più vendere hardware contenente la tecnologia incriminata: un'ingiunzione che il gigante giapponese continua a contestare (il prossimo appello è previsto per la fine di quest'anno). La testardaggine di Sony nell'opporsi a Immersion ha provocato un acceso dibattito fra gli osservatori dell'industria. Può essere che il colosso veda una resa in tribunale come un'intollerabile ammissione di colpa? O le richieste di Immersion rischiano di avere su Sony un impatto economico ben più devastante di quanto possa sembrare a prima vista?



Sega fece causa a tutte le società che avevano legato il proprio nome a *The Simpsons: Road Rage*, sviluppatori inclusi, per la sua somiglianza con *Crazy Taxi*. Ironicamente, il suo concept era stato probabilmente ideato da un dirigente Disney nel lontano 1994

News

I professionisti del gioco

Ted Owen, presidente della Global Gaming League, continua imperterrito nella propria battaglia per portare i videogiochi alle Olimpiadi del 2008, sostenendo che se la Cina darà il suo benestare all'iniziativa, l'IOC non potrà impedire che vengano organizzati dei giochi 'alternativi' in palazzetti e stadi di Beijing negli stessi giorni della manifestazione sportiva. Per chi rimanesse perplesso di fronte alla fattibilità economica dell'iniziativa, vale la pena ricordare che il team di *Halo 2* Final Boss ha di recente stretto un accordo con la Major League Gaming per un milione di dollari, di cui 250.000 dollari andranno a Tom 'Tsquared' Taylor. I giocatori sotto contratto potranno gareggiare solo in eventi della MLG, che verranno sponsorizzati ufficialmente dall'onnipresente Red Bull.

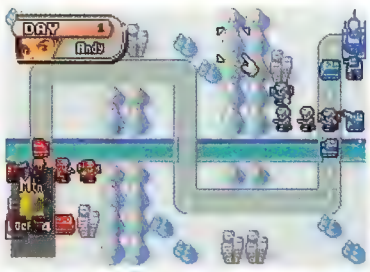
Due di questi brevetti, acquistati nel 2004, nascondevano implicazioni assai rilevanti nel comune sviluppo su console e hanno permesso ad AVG di fare causa a 12 publisher per infrazione. Nella maggior parte dei casi, la tecnologia su cui AVG ha voluto far valere i propri diritti è quella del 'panning' sferico, un movimento dell'inquadratura in cui la camera ruota attorno ad un specifico oggetto focale. Nella causa contro Sega, gli avvocati di AVG hanno citato *Super Monkey Ball 2* come esempio di infrazione, mentre Atari è ricorsa al patteggiamento, versando 300.000 dollari nelle casse di AVG.

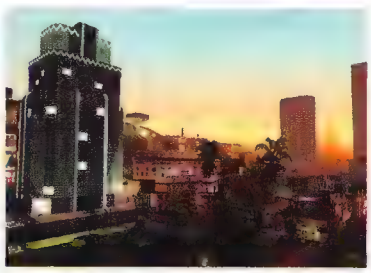
L'attuale sistema di brevetti lascia tutti vulnerabili, impedendo a chiunque se non ai più diligenti di essere al sicuro da una possibile causa. È un'uguaglianza che non porta alcun equilibrio nell'industria, alimentando invece una crescente sensazione di disagio. Non stupisce quindi che siano in molti a chiedere un'abolizione totale di questo sistema, ma Bennett propone un'alternativa: "Il sistema di brevetti concede spazio a questo genere di innovazioni. Nello specifico, se lo sviluppatore o l'inventore originale brevetta l'invenzione originale, allora un secondo sviluppatore o inventore può ancora brevettare un'invenzione conseguente (ammesso che sia brevettabile). Naturalmente lo sviluppatore numero due non può usare l'invenzione del numero uno senza una licenza, così come lo sviluppatore numero tre non può usare l'invenzione del numero due senza licenza". In pratica, gli sviluppatori possono ancora appoggiarsi ai publisher più grossi per far evolvere il medium, ma solo se pagano per questo privilegio.

"Sviluppatori e publisher devono capire che non possono necessariamente utilizzare una certa tecnica o una certa meccanica nei propri titoli, anche se tutti gli altri nell'industria lo fanno. I produttori di hardware l'hanno imparato sulla propria pelle con la causa di Immersion (box 'Shakermaker'). Il problema è che capire i brevetti è un lavoro lungo, arduo e complesso. Alcuni sostengono che l'industria trarrebbe giovamento se nessuno avesse bisogno di una licenza per migliorare un'innovazione precedente. Ma il rovescio della medaglia è che gli sviluppatori spenderebbero meno volentieri i propri fondi per la ricerca e lo sviluppo se sapessero che un concorrente potrebbe prendere le loro costose invenzioni e usarle gratuitamente".

Tutti i punti sopra esposti sono validi, ma costituiscono una magra consolazione per quei team preoccupati di finire in tribunale per l'infrazione di un brevetto. Ma quanti di questi sono davvero preparati ad affrontare una causa legale? Secondo Phillips ben pochi. "Nella storia del game development la gente ha sempre preso in prestito delle idee. Gli sviluppatori non

Gli esperti legali Chris Bennett (in alto) e Mark Phillips (in mezzo) hanno visto il problema dei brevetti trasformarsi in un dramma per l'intera industria. Scott Miller (sotto) di 3D Realms è stato fra i primi ad accorgersi delle falle del sistema





La differente inquadratura non è sufficiente a nascondere le somiglianze fra *Field Commander* (sotto) di SOE e *Advance Wars* (sopra). Visuale a parte, unità, terreno e abilità diverse sono condivisi da entrambi i titoli

***GTA San Andreas* (sopra) ha una forte identità visiva, qualità che per il momento manca a *Saint's Row* (sotto). Ciononostante in molti hanno immediatamente paragonato il titolo THQ al blockbuster di Rockstar Games**

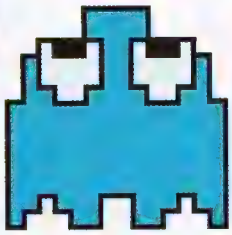
Puzzle Loop* (sopra) di Mitchell ha anticipato *Zuma* (sotto) e il successo riscosso da PopCap di ben cinque anni. Curiosamente non c'è stata alcuna azione legale, nonostante la recente uscita di *Puzz Loop DS

La ricerca di pubblicità gratuita da parte della casa coreana Webzen con Wiki era evidente. Altrettanto scontata la causa intentata da Nintendo per le lapalissiane somiglianze con *Zelda: The Wind Waker*

hanno degli studi legali interni, né i soldi per poterseli permettere e fare un lavoro di ricerca. Un conto è vedere se il nome del tuo gioco è già registrato, ma avere la certezza che la vostra ultima invenzione non infranga alcun brevetto è incredibilmente difficile anche per un esperto in materia. Un altro problema è che i giochi evolvono durante lo sviluppo, quindi il processo di ricerca può essere continuativo. In teoria uno sviluppatore può esaminare i brevetti da solo, ma è una cosa pratica da farsi? No. Qualcuno ha proposto che la IGDA tenga una specie di archivio dei brevetti, ma è una cosa fattibile? Probabilmente no".

Un futuro in cui il campo minato venga bonificato e in cui tutti gli sviluppatori dotati di mezzi modesti possano attraversarlo senza timore sembra altrettanto improbabile. Inoltre, la prospettiva di una riforma legale efficace appare ancora più remota in virtù del fatto che non esistono quasi brevetti contestati: ben poche cause sono state risolte in tribunale, e sebbene i patteggiamenti siano spesso la soluzione più amichevole, di fatto non permettono di esporre l'inutilità dei brevetti contestati. Supponendo che in un probabile futuro questi brevetti farlocchi diano origine a gravi ingiustizie, come farà la legge a identificarli senza uno storico a cui risalire?

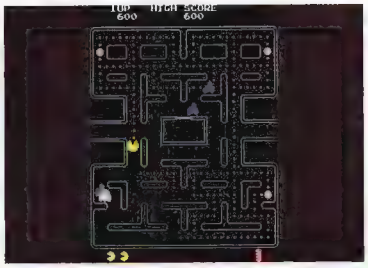
Ma Phillips non ha solo brutte notizie ed espone una solida teoria secondo cui chi è a rischio di cause si troverebbe già in una posizione di vantaggio. "I patent troll salteranno fuori solo se un gioco ha avuto successo. Se non ha avuto successo, passerà al di sotto dei radar. Perciò per il 90% dell'industria non è un problema. Inoltre, se si arriva ad un punto in cui si ha successo, si dovrebbe essere nella posizione di avere un publisher che possa impugnare la causa. La conoscenza dei brevetti diventerà un requisito fondamentale nelle decisioni quotidiane e ci saranno un sacco di volte in cui semplicemente non varrà la pena di fare causa".

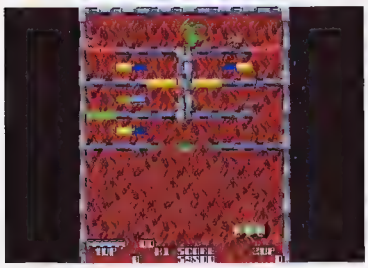


Senza via di uscita?

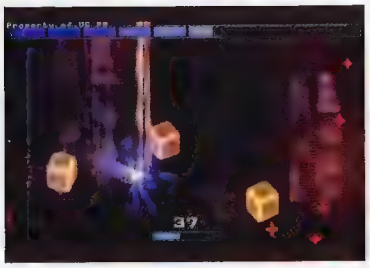
La proposta dell'IGDA alla soluzione del problema

Sfortunatamente, molte delle soluzioni più ottimistiche proposte per risolvere la questione dei brevetti software sono rimaste teorie. Il documento inaugurale dell'Intellectual Property Rights Committee della IGDA (risalente al 2003) si concludeva con una serie di contributi, l'ultimo dei quali era il suggerimento ad un rapporto più bilanciato fra publisher e sviluppatore. Si proponeva un nuovo programma per il controllo e lo sfruttamento delle PI, dove lo sviluppatore avesse il controllo pressoché totale della sua proprietà intellettuale nel rapporto con il publisher. Quindi se a uno studio venisse commissionato un lavoro su un prodotto su licenza, qualsiasi innovazione tecnologica così sviluppata rimarrebbe propietà dello studio, che potrebbe in futuro svilupparla a piacimento. Analogamente, se un publisher scegliesse di sfruttare la PI originale di uno sviluppatore, il documento propone che lo sviluppatore licenzi la PI come parte di un più ampio accordo di publishing, mantenendone comunque la proprietà.

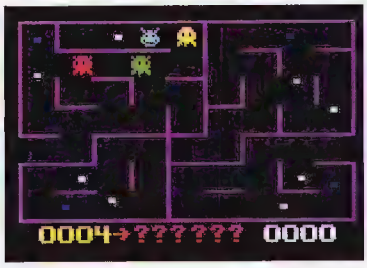




Arkanoid viene considerato il primo clone di *Break-out* (in alto) della storia, ma *Gigas* (in basso) di Sega è arrivato in sala giochi molto prima. Ciò nonostante sono innegabili le migliorie apportate al concept da Taito



Non si può prescindere dal contesto nell'esaminare ciò che sembra una copia spudorata di un'altra idea: in questo senso la similitudine del minigioco di *Miami Vice* (sotto) con *Every Extend Extra* (in alto) è accettabile



Mesi e mesi di cause fra Atari e la filiale nordamericana di Philips portarono al ritiro di *K.C. Munchkin!* (sotto). Anche se *Pac-Man* (sopra) ne uscì vincitore, la sua versione da casa era di molto inferiore al titolo concorrente

Osservando quanto sia identico a *Puzzle Bobble* (sopra) di Taito, è un mistero come *Snoob* (sotto) di Dobson non sia incorso in sanzioni legali, considerando che nel 2001 era il nono titolo da desktop più giocato del pianeta

EVENTO

Develop Brighton: l'alternativa europea

Nonostante una falsa partenza, la prima conferenza europea del 2006 per soli sviluppatori ispira ottimismo

Di solito i discorsi di inaugurazione di una conferenza servono come dichiarazione d'intenti per i giorni successivi. Ma quando Mark Rein (Epic) ha preso la parola alla cerimonia d'apertura della prima Develop Conference, tenutasi a Brighton (Inghilterra) il 12 e 13 luglio scorso, anziché preparare il terreno per gli interventi dei suoi colleghi, ha ben pensato di sparare qualche frecciata all'industria, dichiarando che lo sviluppo di contenuti episodici sia un vicolo cieco e che Intel dovrebbe finirla di danneggiare il settore dei giochi per PC imponendo la produzione di computer con soluzioni grafiche integrate, incapaci di far funzionare le ultime uscite. I suoi commenti hanno conquistato le home page di diversi siti, ma la loro rilevanza in un evento in cui le numerose sessioni non toccavano minimamente i due argomenti citati era pressoché nulla. Un inizio non proprio brillante per un evento che rischia invece di diventare un appuntamento imperdibile per gli sviluppatori del Vecchio Continente. E così in molti hanno abbandonato la sala del discorso inaugurale domandandosi di cosa si sarebbe parlato nelle successive 48 ore.

I due giorni della Develop Conference sono stati affiancati dall'ATi Developer Day e dall'iniziativa GAMES:EDU, mirata ad esplorare le possibilità dello sviluppo ludico per fini educativi. Un pacchetto fenomenale, considerando che l'evento è al primo anno di attività

I commenti di Rein hanno conquistato le home page di diversi siti, ma la loro rilevanza in un evento in cui le sessioni non toccavano i contenuti episodici o Intel era pressoché nulla

La risposta è di molto (con oltre 60 sessioni spalmate nell'arco dei due giorni) e di poco al tempo stesso. La preparazione di gran parte dei presenti era sicuramente elevata, e la gamma delle conferenze, dai contenuti che andavano dall'interfacciamento fra 3DS Max e Maya alle donne nei videogiochi, notevole. Ma, come accade troppo spesso in eventi di

Mark Rein (a sinistra) di Epic ha dato un bizzarro discorso d'apertura, Jamie McDonald (in mezzo) di SCEE ha offerto il punto di vista dei publisher, mentre David Amor (a destra) di Relentless Software ha affrontato l'argomento mass-market

questa portata, molte discussioni sono state affrontate ad un livello basico, in modo tale che anche il pubblico meno ferrato potesse comprendere i concetti espressi, lasciando chi avrebbe voluto affrontare le questioni più approfonditamente con la sensazione di aver perso del tempo. E con punte di sette sessioni contemporaneamente alla stessa ora, non era difficile avere l'impressione di essersi infilati nella porta sbagliata. Così, mentre gli organizzatori della prossima Game Developers Conference London (p.024) promettono 'una serie di incontri mirati su un solo argomento, nello specifico i problemi derivanti dallo sviluppo su piattaforme di prossima generazione', è palese l'intenzione del team di Develop di allargare il più possibile lo spettro dei temi trattati, onde attirare un pubblico eterogeneo. Il gran numero di sessioni in cui il pubblico era poco più numeroso dei relatori stessi lascia sperare che per il prossimo anno il programma venga snellito.

Gli organizzatori di Develop hanno comunque avuto il merito di scegliere una location perfetta: l'hotel Hilton Metropole si è dimostrato struttura ideale per ospitare l'ambiziosa conferenza, e il clima mite di cui gode Brighton a luglio, essendo affacciata sul mare, ha permesso a molti addetti al settore si scambiarsi idee (e birre) fino a tarda notte (con un gruppo di sviluppatori particolarmente intraprendenti e sicuramente alticci che alle prime luci dell'alba ha cercato di vendere un'idea originale, incentrata su un karaoke in versione pornografica, a un Phil Harrison dotato di pazienza infinita).

Nella sessione di chiusura, intitolata Develop Debrief, un gruppo di relatori composto da Rein, Harrison e Charles Cecil di Revolution ha cercato di delineare lo stato attuale del game development europeo. Harrison ha dichiarato che l'industria è in buone condizioni, che l'ottimismo debba rimanere su livelli elevati e che ci sia da lavorare parecchio, ma anche buone possibilità di avere successo. Secondo Cecil, ora che la tecnologia non sembra porre più limiti ai designer, potrebbe emergere una nuova ondata di creatività nel settore. Rein si è dichiarato sulla stessa lunghezza d'onda, aggiungendo che il numero di persone che lavora allo sviluppo di videogiochi è più alto di quanto lo sia mai stato in passato e che non c'è mai stata una simile offerta di posti di lavoro. Sarà interessante valutare se verrà espressa una simile positività anche il prossimo anno, quando tutti gli sviluppatori avranno affrontato in prima persona la sfida legata all'introduzione di due nuove piattaforme next-gen. Nel frattempo, ecco una panoramica sulle sessioni più meritevoli del Develop.

Un gruppo di sviluppatori ha cercato di vendere un'idea originale, un karaoke in versione porno, a un Phil Harrison dotato di pazienza infinita

Creativity-led production
Tetsuya Mizuguchi

Come ha fatto Mizuguchi a convincere i propri datori di lavoro a concedergli la libertà necessaria per realizzare giochi diversi come *Sega Rally*, *Space Channel 5* e *Rez*? Questo era l'interrogativo a cui tutti i presenti cercavano una risposta, nella speranza di farla propria e sfruttarla per dare una nuova, esaltante impronta alle proprie carriere, un'impronta distante anni luce da continue iterazioni di formule collaudate e abusate. L'apertura di Mizuguchi ("A dire il vero non so come ci sono riuscito") è stata rappresentativa di una sessione avara di conclusioni di pratica utilità, ma animata dall'affabilità dello sviluppatore giapponese.

Secondo Mizuguchi il segreto del suo successo è che, sin dal principio (ovvero da quando ha abbandonato il college per entrare in Sega nel 1990), ha sempre voluto realizzare titoli che scatenassero un senso di ammirazione nel giocatore e che provocassero emozioni al pari di quelle generate dai migliori film, libri o album. "Tutto ciò di cui avete bisogno è un'idea. Qualsiasi idea", ha dichiarato. E di sicuro il fatto che Sega negli anni '90 fosse una società assai meno conservativa di quanto non lo sia ora ha aiutato non poco.

Mizuguchi ha quindi tratteggiato il proprio percorso nell'industria, da *Sega Rally* a *Manx TT* fino ad arrivare a *Lumines* e *Ninety-Nine Nights*, sottolineando come la musica abbia accompagnato tutta la sua carriera, da quando assistette all'arrivo di MTV in Giappone a quando partecipò al suo primissimo rave, in Svizzera, nel 1994.

Il designer ha infine dichiarato che chi classifica i videogiochi secondo generi precisi rimarrà sempre confinato all'interno di quei generi, perciò "io penso invece ai desideri umani. Desideri fondamentali e poi vado a fondo, sempre più a fondo". Per concludere, ha incoraggiato il pubblico a non arrendersi mai, anche se ci vogliono "tre, quattro o persino cinque anni per trovare quell'idea". Un'esortazione che ha acceso gli animi dei presenti più giovani, mentre alcuni dei veterani hanno invece mugugnato che trovare l'idea giusta è raramente il problema più rilevante che si trovano a fronteggiare.

Design by democracy
Peter Molyneux

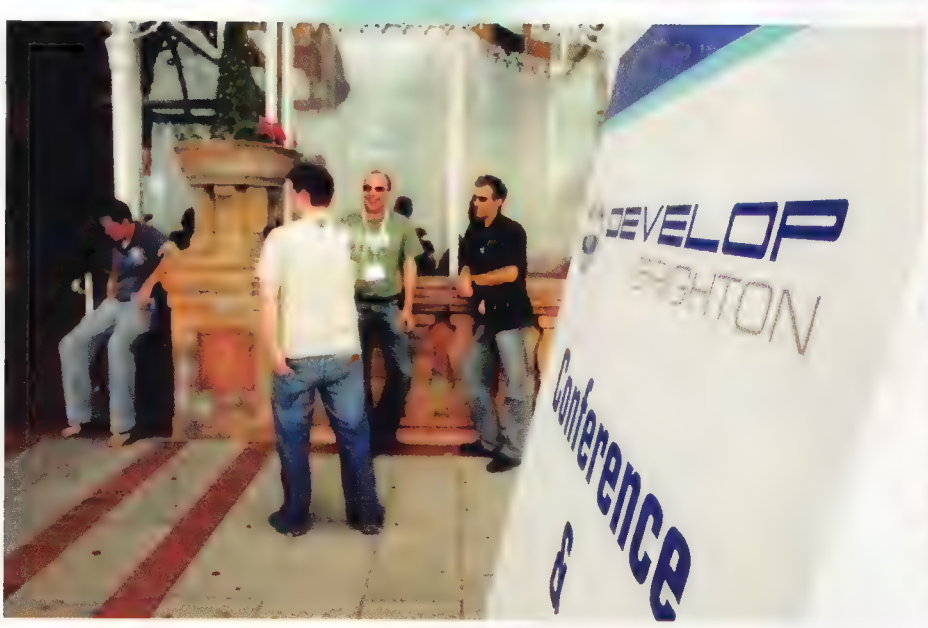
Il titolo di questa sessione, ad insaputa di molti presenti, era volutamente ironico. Molyneux ha esordito con un eloquente "non c'è alcuna democrazia" nel game design, sottolineando come sia necessario avere una singola "visione olistica" e che il team di sviluppo debba essere "ingannato" e portato a pensare che parte del design finale sia merito dei suoi suggerimenti.

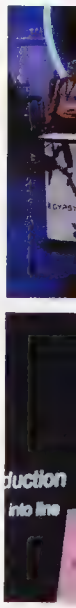
Quindi il pubblico ha assistito a un breve escursus storico sulla produzione dell'auteur britannico, da *Popolous* fino all'ultimissimo progetto di Lionhead, ancora coperto da segreto. L'aspetto più interessante del discorso non è stato l'evoluzione dei giochi, ma l'evoluzione del processo di sviluppo, con Molyneux che ha spiegato che a un certo punto aveva praticamente tutto il codice di un gioco come *Theme Park* nella propria testa, mentre oggigiorno non comprende nemmeno come funzioni davvero la tecnologia di rendering 3D usata da *Fable*.

Molyneux pare attanagliato dalle preoccupazioni quando parla di quanto "faccia paura" il feedback dei publisher e di quanto sia stressante dover prendere decisioni che influenzeranno l'esito di progetti i cui costi possono arrivare a 30 milioni di dollari. "Una singola scelta di design può costare 2 o 3 milioni di dollari", ha lamentato.

Quali lezioni sono emerse chiaramente da questa sessione? Molyneux ha dichiarato che non rivelerà più una caratteristica di un gioco alla stampa se è qualcosa che ha già provato a proporre al team, senza successo, per ottenere l'approvazione di quest'ultimo; che un documento di design è un'ottima idea, anche se "in realtà nessuno lo legge tutto, ma solo alcuni pezzettini" (quello di *Fable 2* attualmente si avvicina alle 1.000 pagine); che è davvero importante controllare e ricontrollare tutto (la storia circa la meccanica di sneaking di *Fable* e del suo effetto su alcuni giocatori è una lezione per tutti i designer).

La sessione si è chiusa con un botta-e-risposta decisamente troppo breve, considerando il livello di partecipazione, e di preparazione, del pubblico presente.





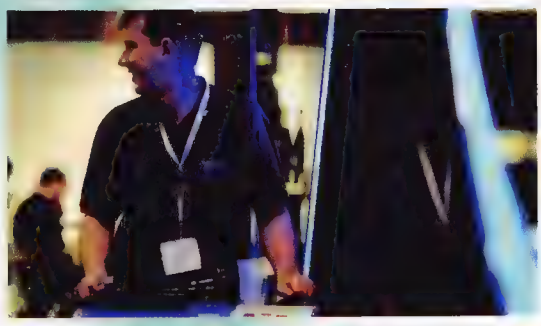
I presenti hanno apprezzato clima e location di Develop, ma il gran numero di sessioni ha fatto sì che molte fossero disertate in massa. Riprovevole anche il fatto che, Rein e Mizuguchi a parte, quasi tutti gli sviluppatori operassero nel Regno Unito

Designing new kinds of games for the masses

David Amor, Paulina Bozek, Rob Kay

Il primo compito dei protagonisti di questa tavola rotonda è stato dimostrare quanto siano cambiati i giochi in questi ultimi anni: un'impresa semplicissima, considerando che le interfacce utilizzate dai relatori erano rispettivamente un buzzer (*Buzz!* di Relentless), un microfono (*SingStar* di Sony London) e una versione ridotta di una Gibson SG (*Guitar Hero* di Harmonix). Meno facile è stato giustificare il fatto che tutti i titoli presi in esame per dimostrare la penetrazione nel mercato mass market fossero giochi musicali. E, soprattutto, giochi musicali basati su strumenti musicali reali.

Le spiegazioni dei relatori non sono state particolarmente rivelatorie, anche perché figure come la Bozek (sopra) hanno già parlato in innumerevoli seminari delle decisioni di design alla base della genesi di *SingStar*, ma sono comunque emersi dettagli interessanti. Amor, per esempio, ha spiegato quanto sia stato problematico passare dai quiz musicali del primo *Buzz!* a quelli di cultura generale del suo seguito, citando la complessità dell'infilare un maggior numero di informazioni a video (le clip musicali hanno l'enorme vantaggio di essere invisibili) e la difficoltà nel tenere incollato alla TV un gruppo di persone senza l'aiuto di una pletora di ritornelli pop. Ma è stato Kay a guadagnarsi la maggior dose di applausi con la sua ricetta per il design di un titolo mainstream: va reso semplice, e una volta fatto questo, va reso ancora più semplice.



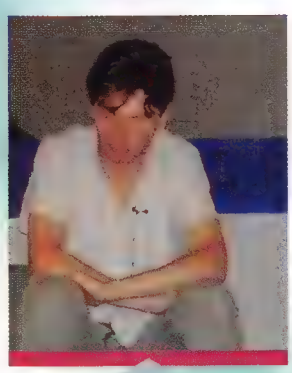
Games design room 101

Simon Byron, Peter Molyneux, Jonathan Smith

Curiosamente, la sessione più intrigante ed appassionata di tutto il Develop si è concentrata sulla negatività: in questa conferenza tre relatori sono stati invitati a gettare dalla finestra un elemento a scelta dei videogiochi. Smith, producer della serie *Lego Star Wars* in TT Games, ha aperto la sessione proponendo la ghigliottina per il 'bilanciamento', usando *Need For Speed: Underground* come esempio di direzione sbagliata da parte di sviluppatori impegnati a trasformare in routine la progressione ludica, dove le sorprese sono assenti e una mancanza di sfida genuina priva i giocatori dell'opportunità di provare la sensazione di aver compiuto qualcosa di davvero significativo. Smith ha raffrontato il gioco a *Trauma Center*, i cui picchi di difficoltà procurano "una vera scarica d'adrenalina". I presenti, impegnati nella ricerca di un pubblico sempre più vasto, non sono parsi particolarmente convinti, ma alla fine hanno optato per scagliare il 'bilanciamento' fuori dalla finestra.

Byron (sopra) ha optato per qualcosa di ancora più astratto: lo stealth. "I giochi dovrebbero basarsi sulla responsabilizzazione, non sul nascondersi", ha osservato, sottolineando come infiltrarsi ovunque sia anche un po' equivoco. Ancora più preoccupante, secondo Byron, è il fatto che lo stealth venga orami infilato a forza in ogni tipologia di gioco. Lo sviluppatore ha quindi chiesto al pubblico se ricordasse lo spettacolare salto dall'aeroplano in *No One Lives Forever*. E l'esaltante sparatoria in funivia? Non è che invece tutti ricordano "la sezione in cui ti devi nascondere nell'ufficio per un po'?". È stata una discussione convincente, ma il pubblico, composto in gran parte da sviluppatori di giochi in cui la componente stealth è stata infilata a forza, s'è rifiutato di gettare lo stealth dalla finestra.

Molyneux è andato sul sicuro, con le cut-scene. I presenti hanno concordato su ogni punto: sono deboli perché non sono interattive; vengono realizzate con pessimi attori; spezzano il ritmo della storia, e così via. Alcuni punti di vista denotavano forti preconcetti, ignorando ad esempio il valore delle sequenze narrative di *Grand Theft Auto* , ma alla fine sono comunque finite fuori dalla finestra.



Tetsuya Mizuguchi ha avuto l'onore di essere presentato dal capo dei Sony Worldwide Studios, Phil Harrison (in basso). Harrison ha applaudito, come tutti, il filmato di *Rez*, ma il suo entusiasmo è scemato quando si è passati a una sequenza di *N3*

The opinion jam

Relatori vari

Con 11 sviluppatori chiamati a un intervento di tre minuti l'uno per proporre una propria idea al pubblico, questa sessione è stata una delle più leggere dell'intero Develop '06. Fra gli altri, meritano menzione Miles Jacobson di Sports Interactive col suo eloquente 'Gameplay > polygons' (punzecchiato dal pubblico, ha risposto semplicemente: "Altrimenti come spiegate che riusciamo a vendere un milione di copie all'anno di un gioco come *Football Manager*?"); Charles Cecil (sopra), che ha spiegato che gli sviluppatori dovrebbero smettere di copiare Hollywood, dato che questo non risolverà i loro problemi; Rob Kay di Harmonix, che ha chiesto giochi sempre più accessibili; l'esperto di PR Simon Byron, che ha proposto che l'industria smetta di regalare materiale promozionale, così da non sminuire il valore dei giochi per chi è chiamato a valorizzarli, e Ben Gonshaw di Kuju, secondo cui i giochi dovrebbero essere semplicemente divertimento, e non sfida.

Lights, camera... Where movies and videogames meet

Rob Fahey, Andrew McDonald

Più che 'Dove film e videogiochi s'incontrano', questa sessione avrebbe dovuto concentrarsi su dove non s'incontrano, dato che McDonald (sopra), producer di pellicole come 'Trainspotting', 'The Beach' e '28 Giorni Dopo', non ha alcuna esperienza con quest'industria, con suo evidente rammarico. A quanto pare, McDonald aveva identificato il potenziale ludico di '28 Giorni Dopo', proponendone l'idea a diversi publisher anglosassoni, ma nessuno di loro si è dimostrato interessato al progetto. Va sottolineato il fatto che le proposte siano state fatte dopo l'uscita del film nelle sale: una simile disparità temporale non ha impedito a *GoldenEye* di esistere, naturalmente, ma i tempi sono chiaramente cambiati.

Una delle opinioni più interessanti di McDonald tratteggiava un futuro in cui sviluppatori e studi cinematografici condivideranno le risorse in CG durante la fase di produzione. Ma prima che ciò avvenga, le due industrie hanno ancora parecchia strada da fare.

INTERVISTA

Piccoli Moggi

Perché gli sviluppatori non sono quasi mai rappresentati da un agente?

L'idea che chi opera nel settore creativo, come uno scrittore o un attore, sia rappresentato da un agente che ne gestisca la carriera e ne curi il conto in banca, è ormai data per scontata. Tranne che nel settore dei videogiochi. Interactive Studio Management, fondata nel 1996 da un gruppetto di veterani dell'industria, cerca proprio di fare da intermediario fra sviluppatori e publisher, individuando il talento, negoziando accordi e risolvendo problemi di natura contrattuale. A dieci anni dalla nascita di SUM, con le tensioni fra chi realizza il gioco e chi paga il gioco all'ordine del giorno in questo mercato, gli agenti **Stewart Kosoy** e **Francois Masciopinto** spiegano i vantaggi nel coinvolgere una terza parte nel processo.

Deep Red, sviluppatore di *Tycoon City: New York*, è un cliente di ISM; anche Bottlerocket, un nuovo studio formato da ex-membri del team di *The Mark of Kri* (in alto) è di recente entrato nella clientela di ISM

Cosa fa di preciso un agente che opera nel campo dei videogiochi?

Stewart Kosoy: Comincio occupandomi di chiudere un contratto. Un esempio abbastanza recente è quello di Digital Illusions, uno dei nostri clienti. Quando hanno iniziato a lavorare su *Battlefield*, hanno investito del denaro nella propria tecnologia e hanno cercato di inventare una PI originale e di venderla, ma senza riuscirci. Ci hanno chiamati e ci siamo seduti intorno a un tavolo per esaminare la loro offerta. Dato che avevano lavorato ad *Unreal*, non avevano mai avuto davvero bisogno di presentare qualcosa, perciò non avevano ben chiaro il meccanismo con cui fare un'offerta per ottenere un contratto da oltre 10 milioni di dollari. E in un mese gli abbiamo fatto firmare un contratto. La maggior parte degli sviluppatori lavora freneticamente per due anni per completare tutto, poi a uno o due mesi dalla fine del progetto se ne esce con un: 'O mio Dio, e dopo cosa faremo? Devo dar da mangiare a 50 persone'. Quando hai un team di 50 persone e devi stipendiarle anche durante i sei mesi necessari a chiudere un accordo (e sono sei mesi solo se tutto va per il verso giusto), tutto quello che hai messo da parte evapora. Perciò noi cominciamo a rompere le scatole ai nostri clienti dai sei agli otto mesi prima che finiscano il titolo, così da assicurarci che il progetto successivo sia pronto.

Silicon Knights, autori di *MGS: Twin Snakes*, è uno degli studi che lavora da più tempo con ISM: secondo Kosoy, un acquisto o un massiccio investimento da parte del publisher, come nel caso di Silicon Knights con Nintendo, è spesso la migliore soluzione a lungo termine per uno sviluppatore indipendente

Quanto cambia nella realizzazione di un progetto con il vostro coinvolgimento?

SK: Attualmente credo che l'industria viaggi con una media di circa il 35% dei progetti cancellati, mentre i nostri clienti viaggiano intorno al 20%. Ci sono delle volte in cui i nostri clienti pensano che tutto vada bene e anche il publisher pensa che tutto vada bene: noi esaminiamo il progetto e, avendo fatto questo lavoro da parecchio tempo, diciamo: 'Attenzione perché c'è un muro e vi ci scontrerete fra circa quattro mesi'. E loro rispondono: 'Ma no, va tutto bene' e anche il publisher dice 'va tutto bene'. Ma ormai abbiamo fatto la soffiata, avvisando chiunque sia incaricato dello sviluppo del prodotto e dicendogli: 'Ok, secondo noi c'è un muro. E questo genere di sorprese non va bene. Perciò sediamoci e lavoriamo affinché non si centri quel muro, perché è molto più facile sterzare adesso rispetto a quando ve lo troverete proprio davanti'. E abbiamo salvato diversi progetti così.

Quale genere di muri incontrano questi progetti? Si tratta di problemi di design o gestionali?

SK: Problemi di produzione. In un altro esempio, avevamo un cliente, impegnato su un progetto per il lancio di 360, che continuava a dire al proprio publisher: 'Ce la faremo, ma sarebbe meglio se avessimo altri tre mesi'. E se dici una cosa simile al publisher, tutto ciò che sentirà sarà: 'Ce la faremo, blablabla'. Non ascolteranno affatto la parte degli 'altri tre mesi'. E in que-

Battlefield 1942 è uno dei titoli più cari a ISM: l'agenzia ha negoziato sia un accordo di publishing (che EA aveva rifiutato in precedenza) che la vendita di una percentuale di DICE al colosso americano

Stewart Kosoy (sopra) e Francois Masciopinto (in alto) lavorano da parecchio tempo in quest'industria. Il piccolo team di Interactive Studio Management può vantare oltre 100 anni di esperienza, complessivamente

sto caso particolare è saltato fuori che presidente e vicepresidente del publisher stavano andando alla casa madre promettendo di farcela per il lancio e richiedendo i soldi per la campagna marketing e così via. Ho quindi riunito i producer interni in una stanza, e tre ore più tardi siamo usciti con uno scenario realistico in cui o avremmo tagliato il 30% del gioco, realizzando un titolo che non potevamo vendere, o saremmo stati in ritardo. Quindi ho detto: 'Ok, chi prende questa decisione?'. E nessuno voleva farlo perché avevano tutti paura che il publisher andasse su tutte le furie. Perciò ho chiamato il tipo e gli ho detto: 'Vuole che le dica ciò che vuole sentire o la verità?'. Lui ha detto che voleva sentire la verità. E ovviamente c'è stata una bella dose di urla, ma questo prima che spendessero tutti i soldi del marketing e prima che mettessero la testa fuori dalla finestra finendo per farsela tagliare e perdere il proprio lavoro: al team sono stati dati tre mesi supplementari e il tutto si è trasformato in un progetto redditizio per ambo le parti.

"La prima cosa che impari nelle politiche corporative è che non sollevi un problema se non hai già una risposta. E questo significa che i problemi non vengono affrontati"

Qual è lo scopo di avere un intermediario in queste situazioni? Non è questo il genere di problemi che dovrebbero essere gestiti da un producer?
Francois Masciopinto: Innanzitutto è fondamentale stabilire cosa sia esattamente un producer. Già questa sarebbe una buona partenza. Se ci pensate, c'è un emisfero cerebrale destro e uno sinistro, e al giorno d'oggi ai producer viene chiesto di rappresentare entrambi gli emisferi: di essere molto creativi e molto organizzati. E questo nella maggior parte dei casi non funziona. Fa paura pensare che vengano messi 10 milioni di dollari nelle mani di un tizio che è appena uscito dall'università... Ci sono dei ragazzi che diventano producer eccellenti, persone tecnicamente preparate con un sacco di creatività e svariate abilità, ma sono casi molto rari. Ciò che dovremmo avere è quella figura che i giapponesi identificano come 'game planner': una persona che stia lì a dire 'dobbiamo raggiungere questa deadline e no, non potete invertire il verde e il blu lì, e no, non potete cambiare la disposizione dei tasti perché altrimenti finiremmo per essere in ritardo'. È la persona che sta dietro alla visione: non è il designer, ma la persona alle spalle del game designer. Poi dovresti avere un produttore esecutivo che si occupi dalla parte economica, come nel campo cinematografico, poi il producer e il director, che curi la direzione creativa. Alcune società stanno iniziando a provarci, ma si fanno prendere la mano e cominciano a mettere quattro, cinque, sei, nove producer su un gioco, il che non funziona perché nessuno si sente responsabile e nessuno è ritenuto responsabile.
SK: Il problema di affidarsi a personale interno è questo: la prima cosa che impari nelle politiche corporative è che non sollevi un problema se non hai già una risposta, perché il tuo lavoro è proprio quello, e se non sai come risolvere un problema, in pratica stai dicendo: 'Ehi, mi state pagando, ma io non ho idea di cosa stia facendo'. E questo significa che i problemi non vengono affrontati.

Quindi se publisher e sviluppatori fossero più preparati in tutti gli aspetti del loro lavoro, non ci sarebbe più alcun bisogno di società come ISM?
SK: [Ride] Be', ovviamente è mio interesse sostenere che ci sarà sempre bisogno di un intermediario. Ma anche quando il publisher fa tutto bene e lo sviluppatore fa tutto bene, ed entrambi lanciano un prodotto, è sempre molto difficile fare il passo successivo. È un mercato alquanto incostante. Ci saranno sempre negoziazioni difficili, e ciò significa che ci sarà sempre il rischio di un'ostilità latente. Se noi veniamo coinvolti nel processo, sarò io a sporcarmi le mani con quelle cose e tutti gli altri potranno proseguire col proprio lavoro.

NINTENDO POLI

Nel corso degli anni, Nintendo ha stretto numerosi accordi redditizi con diversi produttori di giochi da tavolo, ma non sempre le licenze della casa di Kyoto sono state trattate nel modo più opportuno. La recente partnership con USAopoly per un'edizione speciale di Monopoli (prezzo al pubblico: 36 dollari circa) ne è un esempio perfetto: anziché rimpiazzare i vari Viale dei Giardini e Parco della Vittoria con luoghi virtuali adatti (il LonLon Ranch di *Zelda: OOT* o Nookington's, tanto per citarne un paio), i creativi della società californiana hanno preferito optare per caselle occupate dai personaggi Nintendo, scatenando evidenti problemi etici (cosa si otterrà in cambio dei 300 dollari sborsati per stare *sulla* Principessa Zelda?). In ogni caso, gli stivali astrosalto e il barile di Donkey come pedine spaccano.

www.usaopoly.com

EVENTO

Divertimento seriale

Newell, ospite a sorpresa in casa EA, annuncia diversi bonus per la prossima uscita di Episode Two

Con una mossa a sorpresa, **Gabe Newell** ha scelto di intervenire a un evento stampa indetto da Electronic Arts per mostrare di persona a giornalisti e analisti la prossima ondata di progetti Valve. I padroni di casa non hanno sorprese e parlano di massimizzare le opportunità di guadagno e assicurare un output costante di prodotti. Newell, invece, pare su una lunghezza d'onda diversa: "Adottando un approccio episodico nel nostro processo di sviluppo, siamo in grado di ridurre i rischi derivanti da fattori come finanziamenti e deadline, e così di investire maggiormente in nuovi tipi di gameplay".

Newell ha quindi aperto le porte sul futuro di Valve col progetto più scontato, *Half-Life 2: Episode 2*. Con un titolo come questo, il benché minimo dettaglio su qualsiasi personaggio può essere considerato eccessivamente rivelatorio, quindi il gioco rimane avvolto dalla nebbia. Ma è certo che Alyx sia ferita, considerata una breve sequenza che la vede precipitare da un ponte per essere poi tratta in salvo da un Vortigaunt. Proprio la razza aliena, più prestante dal punto di vista fisico e pronta al combattimento grazie ad una serie di nuovi attacchi (fra cui uno psichico in grado di scagliare indietro gli avversari), sembra ora al centro del gioco, con diverse riviste americane che ipotizzano per Gordon un ruolo proprio all'interno di una squadra di Vortigaunt. Nel mostrare la sequenza di un ponte che ondeggia, si piega e infine precipita nel baratro sottostante, Valve ha offerto uno scorcio sulla nuova tecnologia, battezzata 'fisica cinematica', utilizzata per le cut-scene interattive. Il titolo completo è *Episode Two: Everything Is Fine*. Si fa per dire.

Di seguito Newell ha mostrato un divertente trailer di una mini-campagna che verrà distribuita insieme ad *Episode Two*: ambientato nell'universo di *Half-Life 2*, *Portal* conduce il giocatore nell'Aperture Science Enrichment Centre, ambiente in cui sperimentare un nuovo tipo di arma in grado di generare buchi nel mondo reale. Il funzionamento è semplice: piazzate un portale d'ingresso su un muro e l'uscita su un soffitto. Entrate nel primo e sbucherete dal secondo. Facile, ma anche gratificante, complesso e incredibilmente divertente. Nelle sequenze mostrate, il giocatore piazzava un portale d'ingresso sotto una cassa e l'uscita sopra una torretta mitragliatrice: la cassa che precipitava quindi sulla torretta. In un'altra sezione, per attivare un interruttore era necessario infilare una cassa in un buco nel muro. Solo che per raggiungere quel buco il giocatore doveva sbucare da un'uscita a venti metri dal suolo. Piazzate infine un ingresso sotto ad una uscita e creerete un loop infinito, un movimento perpetuo dagli effetti esilaranti.

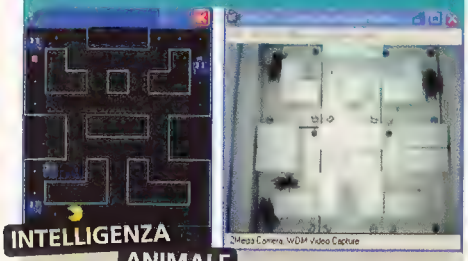
Piazzate un portale d'ingresso su un muro e l'uscita su un soffitto. Entrate nel primo e sbucherete dal secondo. Facile, ma anche gratificante e incredibilmente divertente

I livelli dovrebbero fungere da campo d'addestramento, tant'è che il trailer aveva l'aspetto di un video d'orientamento, condito da frasi che finiranno immancabilmente su qualche T-shirt promozionale, come: "Ricordate il motto della nostra società: 'There's a hole in the sky, through which things can fly'". Oppure: "In questo centro abbiamo scoperto che ogni individuo è in grado di portare a termine compiti impegnativi sopportando un dolore intenso".

Se *Portal* suona familiare è perché il progetto è opera di un gruppo di studenti di game development al Digipen Instutute of Technology di Seattle. Il loro primo lavoro, *Narbacular Drop*, si è aggiudicato un riconoscimento per la migliore opera studentesca all'Independent Games Festival dello scorso anno, e quattro mesi più tardi hanno iniziato a collaborare con Valve. Alla faccia di chi dice che i corsi di game design non servono a nulla.

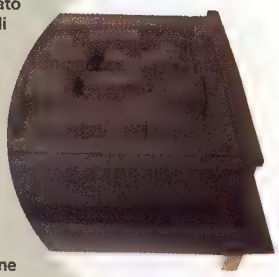
In quella che potrebbe essere la sequenza d'apertura di *Episode Two*, Alyx precipita da un ponte e il suo destino finisce nelle mani dei Vortigaunt, la razza aliena un tempo schiava dei Combine

OUTERWORLDS



INTELLIGENZA ANIMALE

Nonostante gli evidenti progressi compiuti in questo settore, nessuna IA pre-programmata può definirsi davvero imprevedibile. Nel tentativo di portare un'autentica casualità nel mondo dei giochi, Wim Van Eck, studente dell'università olandese di Leiden, ha pensato di risolvere il problema aggiungendo una componente naturale al suo progetto: per la sua tesi sui 'videogiochi controllati da animali' ha infatti realizzato una rappresentazione in legno di un classico livello di *Pac-Man*, facendo incarnare i nemici, anziché da fantasmi virtuali, da un gruppo di energici grilli.



Utilizzando dei motori alla base di ognuna delle sei sezioni del labirinto, Eck ha sfruttato l'istinto naturale dei grilli che li porta ad allontanarsi dalle vibrazioni del terreno per far sì che inseguano un Pac-Man virtuale controllato dal giocatore o ne fuggano nel caso in cui abbia ingerito un power-up. Il progetto ha però mostrato tutti i propri limiti quando i grilli hanno capito che un Pac-Man virtuale non rappresenta un pericolo, facendosi in sostanza gli affari propri. Curiosamente, uno dei grilli ha mutato la propria pelle durante l'esperimento, lasciando all'interno del labirinto un quinto fantasma immobile e aggiungendo un ulteriore componente di imprevedibilità al tutto: un elemento di game design che neanche Miyamoto e Iwata insieme avrebbero pensato.

Anche *Team Fortress 2* non è certo una novità assoluta. In lavorazione da oltre dieci anni, incarna il tentativo di Valve di realizzare "il migliore multiplayer a classi disponibile sul mercato". Due team si affrontano su mappe simmetriche, con bandiere da catturare e punti da controllare. Spietato, spesso esilarante e dal ritmo furibondo, *Team Fortress*, in origine una mod per *Quake*, è distante anni luce dal pacato realismo degli FPS odierni. Con *TF2*, la grafica realistica mostrata precedentemente è stata accantonata e rimpiazzata da un look molto vicino al cel-shading che rimanda a 'Gli Incredibili' di Pixar. Palese anche l'umorismo alle spalle del progetto: nonostante tutti i filmati mostrati fossero delle sequenze di gioco, erano presenti numerose gag solitamente riservate a sequenze d'intermezzo, con il medico che s'infila un guanto di gomma con tanto di schiocco o il soldato che colpisce ripetutamente il suo elmetto con una pala.

In un lodabile impeto di generosità, sia *Team Fortress 2* che *Portal* verranno consegnati all'utenza PC insieme a *Episode Two*. Ma non è finita. A seguire Valve realizzerà una compilation per 360 e PS3 che include *Half-Life 2*, *Episode One* ed *Episode Two*. Nella medesima confezione troveranno posto anche *Team Fortress 2* e *Portal*, un antipasto di tutto rispetto che dovrebbe fare da apripista alla distribuzione online del terzo episodio della serie. In quest'industria viene dato per scontato che i contenuti episodici non possano funzionare su console, ma Valve, ancora una volta, pare interessata ad esplorare nuove frontiere piuttosto che dibattere vecchi argomenti.

Oltre a *HL2: Episode One* (sopra), la prossima uscita di *Half-Life 2* su PS3 e 360 includerà l'atteso *Team Fortress 2* (in altro) e *Portal*. I toni di *TF2*, un tempo interpretazione basata su classi della guerra moderna, sembrano ora alquanto smorzati in virtù di una grafica fumettosa sebbene non proprio cel-shaded

SITO DEL MESE

Con l'improvvisa chiusura di Shrine of Data, sito riportante esaustivi dati di vendita del software ludico in Giappone, gli appassionati di numeri sono stati costretti a reperire le proprie informazioni da più fonti, con grande rammarico di quei guerrafondai da forum che poggiano gran parte delle proprie tesi sulla mera enunciazione di cifre.

Fortunatamente per loro, videogamecharts.com è come un'oasi in mezzo al deserto, nonché una visita obbligata per esaminare le vendite di ogni singolo hardware dal lancio, i giochi di maggior successo negli Stati Uniti nell'ultimo decennio e la top ten delle vendite di software in Giappone rilasciata settimanalmente da Media Create.

Pur essendo agli albori, con un layout imbarazzante e ancora privo della mole di numeri di Shrine of Data, il sito svolge il proprio compito egregiamente, con una pratica lista di update in homepage e con un quantitativo di spunti sufficiente a scatenare una discussione su qualsiasi forum prediligiate.

Site:
VideoGameCharts
URL:
http://videogamecharts.com

CUT

"Questi giochi hanno una finestra. Quel gioco è adesso *World of WarCraft*, pertanto l'idea è di aspettare fintanto che quel prodotto non entri nella sua fase calante. Tirar fuori qualcosa di competitivo adesso è sconsigliabile per chiunque, anche per THQ"
Brian Farrel, presidente e CEO di THQ, prevede l'ingresso della sua azienda nel mercato degli MMO più o meno nel 2015

"Sfortunatamente, il sorteggio mi ha messo contro un giocatore israeliano, e data la nostra posizione contro l'aggressione israeliana e l'occupazione della Palestina ho alzato la voce dicendo che non avrei mai e poi mai giocato contro questo tizio. So di perdere il mio titolo, ma tengo per la nostra causa"
Badr Hakeem, vincitore dell'Electronics Sports World Cup dell'anno scorso, spiega la sua decisione di tirarsi fuori dalla competizione di quest'anno

"Se Sony non cambia la sua attuale strategia circa il sistema PS3, probabilmente finirà al terzo posto in quanto a base installata"
Gli analisti della DFC Intelligence impiegano 600 pagine per provare di non aver parlato con molti quindicenni ultimamente

"Mark, sei proprio pazzo"
Il direttore dell'IGDA, Jason Della Rocca, parla (o meglio, grida) a nome dei presenti durante l'intervento di Mark Rein alla Develop Conference circa i giochi episodici

INTERVISTA

Il pugno di ferro in tasca

Con la più impensabile delle migrazioni, Namco infila un cabinato dentro una PSP

La percezione che su PSP manchino titoli di qualità rende il lancio di *Tekken: Dark Resurrection* (già avvenuto in Giappone e previsto per il 13 settembre in Europa) un'occasione da celebrare, in particolare in Giappone. Ma trasferire un avanzato titolo arcade sulla piccola sorella di PS2 non è stata certo facile, come sottolineano, fra un'analisi del mercato dei picchiaduro e un'ode ai minigiochi di *Dark Resurrection*, **Tomokazu Matsumara**, lead programmer del gioco, **Naohiro Hayashi**, lead graphic designer, e **Katsuhiro Harada**, director storico della serie.

"Abbiamo dovuto rifare tutto, dai modelli alle texture. Il team ha sviluppato la versione PSP da zero: non è una conversione, ma un progetto completamente nuovo"

Come mai avete scelto di proporre *Dark Resurrection* su PSP anziché su PS2?
KH: Quando stavamo realizzando *Tekken: DR* per la sala giochi ci hanno proposto di lavorare anche su PSP. Ci era stato detto che la console era simile a PS2 e che con qualche piccola modifica il gioco avrebbe funzionato perfettamente. Ma quando ci abbiamo messo le mani, ci siamo accorti che non sarebbe stato un procedimento semplice. Abbiamo dovuto rifare tutto, dai modelli alle texture. Il team ha sviluppato questa versione PSP da zero: non è una conversione, ma un progetto completamente nuovo.

Quali problemi avete incontrato durante lo sviluppo?
TM: La prima metà dello sviluppo è stata un lungo e doloroso processo teso a comprendere il potenziale della CPU. Ci è voluto un sacco di tempo prima di capire cosa potesse fare PSP. Siamo stati davvero tentati di modificare il gioco, così da agevolare questo processo, ma abbiamo capito che non sarebbe più stato un vero *Tekken*. Perciò abbiamo mantenuto tutti gli elementi che rendono autentico un gioco di *Tekken*, compreso il frame rate a 60fps, cercando di migliorare le prestazioni lavorando su altri elementi.
NH: Ovviamente abbiamo dovuto ritoccare anche tutta la grafica. Il reparto incaricato ha avuto un compito davvero pazzesco da portare da termine: siamo riusciti a risparmiare potenza di calcolo e ad offrire comunque una grafica di qualità elevata, ma non è stato facile. Non è rimasto un solo poligono o una sola texture che siano identici all'originale.

Qual è stata la reazione dei fan della serie all'idea di una versione per PSP?
KH: Ho sentito che la gente in Europa e negli Stati Uniti è esaltata all'idea di questo gioco, ma in Giappone sono molto più severi. Credo dipenda dal differente approccio che hanno nell'esaminare ciò che stiamo facendo: in Giappone gli utenti considerano la [versione per] PS2 come uno strumento d'allenamento, per quando dovranno lottare con altri giocatori in sala. Abbiamo sentito della gente lamentarsi a questo riguardo, perché non hanno una PSP e non prevedono di comprarne una. C'è anche gente che ci ha chiesto di rendere possibile collegare uno stick professionale alla PSP, o addirittura se avessimo dei progetti per lanciare questo tipo di periferica. Altri ancora stanno ponde-

Con PSP alle spalle di DS in Giappone, il team (da sinistra, Harada, Hayashi e Matsumara) è ben consapevole dell'importanza di titoli come *Tekken: DR*. Oltre a portare nuova utenza, spinge anche il sistema al limite

Harada era fermamente intenzionato a realizzare un vero *Tekken*: "Se l'avessimo chiamato *Tekken Portable*, sarebbe stato visto come un *Tekken* ridotto. Non avrebbe espresso il valore del gioco"

rando come modificare la PSP così da poter mostrare il gioco su uno schermo più grande. Credo non abbiano capito ciò che abbiamo preparato. Non considerano questo Tekken come una nuova esperienza.

Passare da una piattaforma da sala a una portatile vi ha costretto a sperimentare modalità di gioco diverse?
KH: Abbiamo realizzato molti minigiochi che potrete gustarvi a piacimento. Questi giochi sono un concentrato di divertimento e potreste apprezzare *Tekken* solo per loro. Siamo particolarmente orgogliosi del minigioco di bowling. Inoltre, la nostra modalità network è divisa in due: i ghost che potete downloadare da tutto il mondo e la modalità Versus tramite Ad-Hoc. Quando trasferirete il vostro ghost su un server, avrà imparato tutte le vostre combo e gli stili di combattimento.

Il mercato dei picchiaduro non è più in forma come un tempo. Quali sono le ragioni di questa contrazione?
KH: Un tempo i picchiaduro erano il banco di prova per confrontare le differenze fra i vari sviluppatori in termini di capacità e know-how. Credo che quest'era sia durata almeno cinque anni durante il periodo d'oro. La ragione principale è che su schermo hai solo un personaggio contro un altro, quindi potevi mettere tutti i poligoni che volevi su ogni personaggio. Oggigiorno il PC offre una grafica più avanzata di quella dei cabinati da sala. I giochi stanno anche tornando a concept molto essenziali, soprattutto con il gioco online, concept come quelli con cui eravamo soliti divertirci su Famicom o Super Famicom. Con i picchiaduro devi allenarti tutti i giorni per entrare fra i migliori giocatori: devi investire del tempo e magari non tutti ne hanno molto.

***Tekken 6* è stato annunciato per PlayStation 3, ma non è stata fatta menzione di una versione coin-op. Namco ha intenzione di seguire l'esempio di Tecmo, che ha trasformato la serie di *Dead or Alive* in un franchise casalingo?**
KH: Niente affatto. Non nego che esista una tendenza ad abbandonare la sala giochi per concentrarsi su un futuro consumer. Ma se *Tekken* dovesse intraprendere un simile sentiero, penso perderebbe gran parte di ciò che lo rende *Tekken*. Voglio dire, in sala giochi puoi avere un'esperienza intensa con 100 yen e abbiamo progettato l'esperienza di gioco intorno a questo semplice concetto. Far sì che la gente possa divertirsi in un periodo di tempo molto ridotto è un'impresa alquanto impegnativa. Se puntassimo solo al mercato da casa, tutto sarebbe più semplice e non ci sarebbe più bisogno della vera essenza del gioco. La sala rimane la base di *Tekken*.

Siete preoccupati dell'attuale supremazia di vendite del Nintendo DS?
KH: Il Nintendo DS è una piattaforma molto forte. Titoli per DS come *Brain Training* sono davvero molto avvincenti. Comunque non sono videogiochi come li conosciamo comunemente.
NH: Il segreto del successo del DS deriva dal design di titoli peculiari per la console. Ritengo che al momento non ci siano sul mercato giochi per PSP che sfruttino davvero tutta la potenza della macchina.
KH: Quando vedrete *Tekken: DR* in azione penserete che non stia davvero girando su PSP, considerando tutti i giochi usciti ad oggi. Persino chi ha poca familiarità con i picchiaduro si fermerà per esaminare più da vicino il gioco in azione, o anche solo le cut-scene. Crediamo davvero di avere un nuovo paradigma per PSP. Molti componenti del team di sviluppo non possiedono una PSP. Ma con ciò che siamo riusciti a fare, sento davvero il bisogno di comprarne una, solo per apprezzare il nostro risultato.

OUTERWORLDS

JOYSTICK JUNKIES

I nuovi media accademici e sperimentali hanno da sempre dimostrato un'evidente propensione ad esplorare con sconcertante interesse ogni singola forma di gioco collaborativo e in multiplayer, tralasciando quasi sempre l'esperienza in solitario. Anche l'artista londinese Mary Flanagan ha seguito questa direzione, realizzando una versione di quasi tre metri del controller per Atari 2600, opportunamente battezzata [giantJoystick], e trasformando un passatempo singleplayer in un vero lavoro di gruppo. Al fine di evidenziare la fisicità dell'interfaccia nelle interazioni ludiche quotidiane, [giantJoystick] è una periferica perfettamente funzionante con cui controllare una serie di giochi per VCS. Come? Semplicemente manovrando l'enorme leva, mentre un collaboratore si occupa del (fortunatamente unico) tasto.

Tra i problemi affrontati dal team spicca quello delle dimensioni dello schermo. Oltre a dover portare la grafica da sala su un portatile, doveva anche tenere in considerazione il nuovo formato 16:9

Fiera di esistere

Londra si reinventa per accogliere i pezzi grossi di un'industria sempre più desiderosa di incontrarsi e confrontarsi

LONDON GAMES SUMMIT

GameDevelopers Conference London

Passato il periodo d'oro dell'European Computer Trade Show, a inizio anni '90, il panorama fieristico europeo ha vissuto all'insegna di quella mancanza di direzione che sembra attualmente contraddistinguere l'intera industria del Vecchio Continente. Dopo diversi tentativi falliti di coniugare le esigenze degli operatori con quelle del pubblico di giocatori, la Games Convention di Lipsia (23-27 agosto) pare aver conquistato il cuore di molti addetti al settore. Ma nonostante i numerosi complimenti ricevuti dal team di Leipziger Messe GmbH per la propria impeccabile organizzazione, è palese che non tutti siano soddisfatti di questa soluzione, in parte per la collocazione temporale in un periodo così vicino al Tokyo Game Show (con quasi tutte le case che aspettano la kermesse giapponese per sfornare i propri pezzi da novanta), in parte per la scomodità nel raggiungere la cittadina teutonica (a quasi 200km dal più vicino hub di una certa importanza, Berlino) e in parte perché è una fiera con una chiara impostazione consumer.

TIGA (organismo che riunisce diversi sviluppatori europei), ELSPA (come sopra, ma per i publisher) e BAFTA (British Academy of Television and Arts) tentano ora di dare la propria risposta al problema, sotto forma del London Games Festival (www.londongamesfestival.com), un evento lungo una settimana (2-7 ottobre) pronto a raccogliere sotto la propria ala protettrice Game Developers Conference London, London Games Summit, i Video Games Awards del BAFTA, oltre a una serie di altri eventi satellite pensati per fare della capitale inglese un imprescindibile punto di ritrovo per l'industria europea.

La GCDL proverà a differenziarsi dalla Game Developers Conference Europe (Lipsia, 21-23 agosto) e dalla edizione a stelle e strisce fornendo una serie di incontri mirati su un solo argomento, nello specifico i problemi derivanti dallo sviluppo su piattaforme di prossima generazione, tralasciando quindi questioni riguardanti marketing, publishing e scenari futuri. Aspetti che verranno sicuramente discussi al Game Summit, evento che ha sempre denotato una nutrita partecipazione da parte dei (numerosi) publisher affiliati all'ELSPA. A chiudere, i BAFTA Awards, ormai giunti alla nona edizione, confermeranno probabilmente il proprio ruolo di Oscar europeo del videogioco, a riprova di quanto sia ancora anglocentrica l'industria del Vecchio Continente, nonostante l'esodo di sviluppatori dall'Inghilterra e la scomparsa di numerosi publisher d'oltremanica. Se questo possa effettivamente giocare a favore del London Games Festival, è tutto da scoprire.

Continue

Il firmware 2.80 porta i cartoni di Frederator su PSP

Con *Bit Generations* le confezioni tornano collezionabili

Piace pensare che si tratti di una cosa positiva

Quit

È un po' come se qualcuno avesse cancellato il Natale

PS3 e Wii: possibile che manchi ancora così tanto?

DS Lite resiste al bagliore solare. VG un po' meno

I AM 8-BIT: ART INSPIRED BY CLASSIC VIDEOGAMES OF THE '80S

Questa splendida raccolta di opere ispirate ai videogiochi arcade degli anni ottanta rappresenta uno dei pochi tentativi riusciti di coniugare l'estetica retroludica ai formati dell'arte tradizionale in un'ottica esplicitamente pop. Curato dallo sceneggiatore e scrittore Jon M. Gibson, 'I am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the '80s' è il catalogo ufficiale dell'omonima mostra losangelina che ha raccolto un grande successo critico nel corso del 2006. Giochi seminali come *Pac-Man*, *Frogger*, *Donkey Kong*, *Dig Dug*, *Super Mario Bros.* vengono reinterpretati da artisti noti (Gary Baseman, Tim Biskup e Ashley Wood, per esempio) e meno noti dell'underground statunitense. Il risultato: oltre una settantina di opere (pitture a olio e acrilico, sculture, graffiti), alcune sensazionali (per esempio, 'Mega Man' di Tim Biskup, già illustratore per 'Juxtapoz' e 'Super 7', oppure 'Forerunner' di Shawn Barber, che riprende/aggiorna *Space Invaders*). Pop art e surrealismo ai massimi livelli. Pixel, sprite variopinti e interfacce retrofuturistiche sono gli ingredienti di una ricetta vincente per le vecchie generazioni di nostalgici, ma anche per le nuove leve che hanno conosciuto il passato attraverso raccolte, compilation, emulatori e... telefoni cellulari. Riccamente illustrato, 'I am 8-bit' è impreziosito da una (succinta) introduzione di Chuck Klosterman, giornalista musicale e scrittore (di lui, Mondadori ha pubblicato finora solo 'Il giorno in cui il rock è morto. Viaggio nei luoghi delle grandi tragedie della musica'). Da visitare anche il sito ufficiale del libro/mostra all'indirizzo www.iam8bit.net.

VIDEOGAME ART

Un mezzo disastro. L'intento di Kelman (scrittore e critico d'arte) è ammirevole: spiegare le ragioni per cui il mondo dell'arte si mostra riluttante a riconoscere che il videogame è una espressione artistica a tutti gli effetti. Tuttavia, i risultati lasciano a desiderare. Nonostante il saggio introduttivo di un peso massimo dei game studies come Henry Jenkins (professore presso il Massachusetts Institute of Technology), l'operazione appare complessivamente vacua, debole sul piano teorico e pratico. 'Videogame Art' è una mera raccolta di immagini e artwork mascherata da trattato di estetica: i criteri di selezione delle opere, mai veramente enunciati, rispondono più al gusto personale dell'autore che a principi socialmente condivisi. I vari temi (realismo, parodia, l'influenza degli anime, il ruolo degli illustratori nei processi di game design) sono trattati in modo superficiale e approssimativo. Il lavoro di Kelman, indubbiamente pretenzioso, è paragonabile alle raccolte della serie 'game art' curate da Dave Morris. Detto altrimenti, anche 'Videogame Art' si rivolge a un pubblico di soli appassionati. Un vero peccato, considerando che l'impaginazione e la grafica sono di primissimo livello (basti vedere la copertina olografica). A scanso di equivoci, ci teniamo a chiarire che il videogame è arte. Ma i lettori che fossero alla ricerca di una giustificazione estetica o filosofica non la troveranno certo in questo volume. Pur essendo stato pubblicato nel 2000, *Trigger Happy* di Steve Poole offre spunti più interessanti e argomentazioni convincenti. Mission failed.

THE GAMES machine

Questo mese con la rivista
di videogiochi per PC
The Games Machine il fantastico

GIOCO COMPLETO

TRIBES® VENGEANCE

In edicola dal 18 Agosto

Future
MEDIA WITH PASSION

BIFFOVISION

Soddisfatti o rimborsati

Come giocatori, potremmo preferire tipi di giochi diversi e possedere piattaforme diverse, ma tutti noi condividiamo l'esperienza di dover innanzitutto comprare quei giochi e quelle piattaforme.

Il mio ricordo più lontano di un negozio di videogiochi (be', tecnicamente era un negozio che vendeva frigoriferi e lavastoviglie, con una piccola sezione nel retro dedicata ai giochi) è il seguente: mio padre mi portò a restituire un gioco difettoso per Spectrum, ma quando il commesso del negozio lo caricò per verificare, questo (oh, destino crudele!) funzionò alla perfezione. Mio padre insistette nel sostenere che il gioco non funzionava sullo Spectrum che avevamo a casa (anche se, ad essere onesti, lui non aveva nemmeno provato a farlo girare e si basava unicamente sulla mia parola) e pretese di essere rimborsato.

"Non possiamo farlo", disse il commesso."Non è nostra politica offrire rimborsi".

"Parlerò col suo capo", rispose mio padre.

> Sapeste le lacrime che verso quando vedo delle madri inconsapevoli che tentano di sostituire un gioco nel frastuono del death metal industriale

"Sono io il capo".

"Be', allora mi passi il numero di telefono della direzione".

"Non abbiamo una direzione".

Lo scambio procedette per circa mezz'ora, con mio padre che insisteva per parlare con autorità sempre più importanti (il Primo Ministro, il Capitano Kirk, Dio), finché non fece un commento razzista assolutamente inopportuno (e totalmente fuori contesto) e mi trascinò fuori dal negozio. Col senno di poi devo dire che fu più o meno colpa mia: non c'era niente che non andasse con quel gioco, semplicemente non mi piaceva. I miei tentativi di rovinare il nastro con una calamita non avevano funzionato, perciò avevo mentito.

Ricordo anche quella volta in cui entrai in un negozio d'informatica semplicemente per curiosare e venni a tutti gli effetti abbindolato e convinto a comprare *Populous* da un commesso in giacca e cravatta (stiamo parlando dei giorni in cui ai dipendenti dei negozi d'informatica veniva ancora chiesto di vestire in maniera elegante). Ma adesso la mia risolutezza è più forte: quando mi chiedono se voglio sottoscrivere una carta punti, scavalco il bancone con un balzo felino e pianto una penna nell'ugola del commesso.

Forse a causa di questi incontri 'formativi', non mi piacciono molto i negozi di videogiochi. Al momento sembra che ne esistano due tipi. C'è la classica catena, che cerca di avere l'aspetto di un esercizio rispettabile, ma rimane un posto intimidatorio e caotico per il casual gamer e/o per chi sia in cerca di un regalo. Magari è perché i giochi di *Chicken Little* vengono piazzati sullo scaffale di fianco a *Hitman* e *Silent Hill*. Fateci caso: tutto viene raggruppato per formato, anziché per genere. È una cosa in parte inevitabile, naturalmente, ma in qualche modo sottolinea la relativa immaturità di quest'industria.

I dipendenti di questi negozi sembrano agenti immobiliari in erba, e di solito il capo è qualcuno che ha almeno cinque anni in meno di voi. Ai clienti viene sempre dato del lei.

E poi c'è il negozio di videogiochi indipendente, che è un po' un incrocio fra un negozio di quartiere del 1973, un magazzino e una discoteca ad ambientazione gotica (sapeste le lacrime che verso quando vedo delle madri inconsapevoli che tentano di sostituire un gioco nel frastuono di una colonna sonora fatta di death metal industriale). I commessi si vestono con abbigliamento comicamente alternativo e hanno i tipici piercing della gente che vuole essere guardata pur non avendo nulla di utile o interessante da offrire. I clienti vengono accolti con un "Sì, che?".

Se possibile cerco di evitare i negozi di videogiochi. Quando ho comprato *Me and My Katamari* dall'HMV della mia zona, mi sono fatto una splendida chiacchierata con una giovane ragazza alla cassa. Poi ha iniziato a delirare sul fatto che volesse sposare il Principe o a ipotizzare di cambiare sesso per diventare il King of All Cosmos, e all'improvviso ho sentito il bisogno di correre in clinica per verificare di non aver contratto qualche malattia venerea.

È piuttosto ovvio che Sony, Microsoft e Nintendo (per non parlare di Valve) vogliano porre fine ai classici metodi di distribuzione software, e se riuscissero nell'impresa (e prima o poi qualcuno ci riuscirà), questo significherebbe la morte delle catene dei negozi di videogiochi. Certo, dovremo ancora comprare l'hardware nel cosiddetto 'mondo reale', ma non riesco a giustificare l'esistenza di negozi che possano vendere solo hardware e nessun gioco. L'industria videoludica tornerà probabilmente al punto di partenza, con PS4 e Xbox 490 venduti insieme agli elettrodomestici.

Arrivo a dire che ci vorranno anni prima che i negozi di videogiochi scompaiano completamente, ma (proprio come tutti prevedevano la scomparsa dei negozi di dischi) è destino che accada prima o poi. È solo un problema di banda. Ma se i negozi di videogiochi scompariranno come molti prevedono, cosa succederà alla madre inconsapevole uscita di casa per comprare *Dead or Alive Big Tit Volleyball* per il proprio figlio quattordicenne? Cosa succederà al mercato dell'usato (per quanto, forse, sia disgustoso, immorale e illegale... o forse no?)? Cosa succederà al mercato disgustoso ed immorale dei giochi import?

Magari non mi piace entrare in un negozio di videogiochi, ma questo non significa che non siano un male necessario. Mi piace l'implicita presenza che danno all'industria videoludica. Inoltre sono un maledetto nostalgico (sono famoso per piangere quando i benzinai della zona sono costretti a chiudere) e il giorno in cui il negozio di videogiochi scomparirà sarà un giorno di grande tristezza.

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**, anche se capita spesso

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE

E ora, un migliaio di messaggi dal nostro sponsor

Nell'ultimo lustro abbiamo assistito alla trasformazione del videogame in simulazione ludica e mondo virtuale. Il termine "videogame", infatti (e l'equivalente italiano "videogioco" che ha tuttavia un'accezione più ampia rispetto all'originale inglese) è incapace di restituire l'essenza di un medium che si evolve a ritmi travolgenti.

Uno degli esempi più significativi riguarda il passaggio da videogame a mondo persistente online, la cui origine viene convenzionalmente fatta risalire al 1997, data di lancio di *Ultima Online*. Da semplice spazio di (inter)azione, il videogame diventa ecosistema in continua trasformazione, che esiste/persiste a prescindere dalla presenza/agenza del singolo utente. Non solo: in quanto flusso d'immagini che si sviluppa 'in diretta', il mondo virtuale presenta caratteri simili a quelli della televisione, di cui per altro condivide aspetti tecnologici (output audiovisuale in primis). L'aspetto che mi preme sottolineare in questa sede è che la contaminazione transmediale non ha implicazioni puramente estetiche o fenomenologiche, bensì economiche. Le simulazioni videoludiche, in altre parole, si avviano ad ereditare i modelli di business tipici della televisione.

Il fenomeno presenta numerosi aspetti ironici. Da una parte, la televisione sta assistendo a un'emorragia di spettatori. Il segmento a più alto potere di acquisto (18-34 anni) al telecomando preferisce sempre più spesso joypad, mouse, keypad e telefonini. Stando a Forrester Research (2005), il 95% dei consumatori americani di età compresa tra i 12 e i 21 anni possiedono una piattaforma ludica (PC o console, il 33% possiede entrambi). Il 57% dei giocatori americani si collega in rete per giocare. Secondo uno studio dalla Entertainment Software Association (2004), gli utenti spendono in media 41.7 ore con ogni gioco acquistato. In altre parole, l'investimento economico e temporale per i nuovi media è considerevole e va a danneggiare media pre-esistenti. Inoltre, la proliferazione di contenuti mediali, interattivi e digitali, ridimensiona drammaticamente l'appeal di un medium passivo quale la televisione, che oggi appare come un dinosauro in attesa del prossimo meteorite.

Allo stesso tempo, l'industria del videogame intende fare proprio il modello economico della televisione generalista, in termini di produzione, distribuzione e consumo dei contenuti. Da una parte si è ormai imposta una distribuzione di tipo episodico, che non riguarda solo la pubblicazione di svariati capitoli di un medesimo universo narrativo (*SiN* oppure *Half-Life 2*), ma anche di mappe, mod e livelli che estendono considerevolmente il potenziale dell'originale. Per quanto queste pratiche siano tutt'altro che nuove, la diffusione di network come Xbox Live Marketplace, caratterizzati da un'interfaccia semplicissima e modalità di acquisto 'a prova di idiota' ne hanno drammaticamente accelerato l'affermazione in seno alla società che videogioca.

Dall'altra, l'industria videoludica sta emulando il modello commerciale della televisione anche sul fronte produttivo. Mi riferisco, chiaramente, all'ingresso dalla porta principale, e non più dalla finestra, dell'*advertising*. Il product placement/integration si avvia a diventare una significativa fonte di finanziamento per tutti quei prodotti videoludici che 'vivono' online. Per product placement si intende la semplice collocazione di messaggi promozionali e merci all'interno degli scenari ludici (per esempio, un cartellone in *Counter-Strike*), mentre per product integration s'intende l'inclusione nelle meccaniche di gameplay di specifici merci/prodotti (ad esempio, la raccolta delle banane Dole in *Super Monkey Ball*).

> Il product placement/integration si avvia a diventare una significativa fonte di introito per tutti quei prodotti videoludici che 'vivono' online

Combinata al digital delivery, la pubblicità interattiva nei videogame potrebbe inaugurare una nuova era caratterizzata da formule di distribuzione differenziate. Ad esempio, dal sito ABC.com è possibile scaricare a costo zero un episodio della serie televisiva 'Lost' che contiene spot pubblicitari, mentre da iTunes è possibile acquistare per $1.99 il medesimo episodio senza interruzioni pubblicitarie. È legittimo prevedere che un simile scenario si imporrà anche in ambito videoludico.

D'altra parte, rispetto alla televisione, il game offre interessanti possibilità di usi creativi del messaggio pubblicitario. Grazie alla natura fluida dei mondi online, i publisher possono modificare in tempo reale la tipologia di messaggio promozionale e personalizzarlo sulla base delle caratteristiche dell'utente (advertising dinamico). Cartelloni interattivi, dunque, ma anche product integration ad hoc. Il 'geotargeting' (la visualizzazione di messaggi promozionali nella lingua dell'utente) per i giochi online è ormai una realtà.

Il mercato del game advertising vale oggi poco più di 300 milioni di dollari, ma secondo le previsioni degli analisti di mercato, potrebbe raggiungere il miliardo di dollari entro la fine della decade (Jupiter Research, 2005). Nel 2005, circa 200 giochi distribuiti contenevano forme di game advertising, e si prevede una forte crescita per i prossimi anni. Gerhard Florin, General Manager per l'international publishing di Electronic Arts ritiene che i profitti dell'advertising ludico potrebbero presto raggiungere percentuali comprese tra il 5-10% del totale su base annua. Tradotto in soldoni, questo significa 2.5 miliardi di dollari entro il 2013, stando alle previsioni di Nielsen Research (2006).

Per quanto queste cifre possano sembrare relativamente contenute rispetto a quelle che muovono i canali tradizionali, un'applicazione sistematica e ragionata dell'advertising interattivo nei videogame, e la recente acquisizione di Massive Inc. da parte di Microsoft rappresenta il primo passo verso la sua istituzionalizzazione, potrebbe trasformare radicalmente lo scenario del mercato videoludico.

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI TIM GUEST

THE GUEST

Tutto in famiglia

Il mese scorso mia sorella ha compiuto tredici anni e, su sua richiesta, le ho regalato dell'oro virtuale: mi sono loggato a IGE, ho selezionato il server europeo Onyxia di *World of WarCraft*, ho pagato 36,90 dollari con la mia carta di credito e il giorno successivo, quello del suo compleanno, lei ha ricevuto 500 pezzi d'oro. Si è così data allo shopping virtuale più selvaggio e nel pomeriggio mi sono collegato, ho creato un personaggio sul suo server e ci siamo fatti assieme una passeggiata attraverso i deserti e le giungle di Azeroth.

Mia sorella vive in Germania, e questa è stata la mia prima occasione di passare del tempo con lei negli ultimi sei mesi. Mi ha portato a fare un giro nel suo mondo, attendendo pazientemente tutte le volte che venivo sgranocchiato da uno spaventapasseri o un T-Rex di passaggio (il suo personaggio era di livello 40, il mio di livello uno) e mi ha mostrato le armi e l'armatura che aveva comprato con il mio regalo virtuale. Sia mia sorella che mio padre, che vive con lei, giocano a *World of WarCraft*; adesso che lei ha un PC tutto suo (mio padre gliene ha regalato uno per il suo compleanno) giocano online assieme.

> Le mie figlie ed io andiamo a fare shopping in Toontown Online. È stata la cosa più divertente che abbia mai fatto in rete

Mentre procedo verso la fine del mio viaggio in questi mondi virtuali condivisi, mi rendo conto di avvicinarmi sempre più a casa. Sono nato negli anni '70, in un decennio in cui le persone, e in particolar modo le famiglie, andavano alla deriva (quello dei '70 è l'unico decennio in cui Roy Neary, il personaggio interpretato da Richard Dreyfuss in 'Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo', poteva apparire credibile nel trascurare la propria famiglia per via di qualche luce lampeggiante e delle figure longilinee). Come molti bambini degli anni '70, ho sofferto anch'io le pene della separazione. Quando avevo quattro anni, mia madre si innamorò del guru indiano Bhagwan Shree Rajneesh, un barbuto uomo-divinità che prometteva estasi ma elargiva innanzitutto assenza. Nella comune che portava il suo nome, mia madre e i suoi amici ballavano, roteavano le teste, agitavano le braccia, colpivano cuscini, abbattevano i propri condizionamenti sociali e conquistavano la libertà. Nel frattempo noi bambini riempivamo la nostra vita con le cose che trovavamo intorno a noi.

Io riempivo quello spazio con la mia immaginazione. Bhagwan ci aveva già privati del nostro passato e dei nostri Lego. Poi ha iniziato a predire la fine del mondo per mezzo della guerra nucleare e di malattie. Cominciai così a immaginare che quell'evento fosse già successo: nei miei sogni ad occhi aperti, nascosto dietro un divano della comune con un sandwich alla Marmite duro come la pietra, mi avventuravo sulle rovine della civiltà. Avevo svelato per puro caso lo scopo dell'immaginazione: quello di dominare l'assenza. I nostri sogni ci forniscono una lente attraverso cui esaminare ciò che ci manca. Proprio come fanno i mondi virtuali.

Un sondaggio effettuato a gennaio di quest'anno ha rivelato che il 30% dei genitori gioca assieme ai propri figli e che due terzi di queste persone sono convinte che i giochi abbiano unito ancora di più le proprie famiglie.

Ora persino le famiglie disunite possono sfruttare questi mondi virtuali per tenersi in contatto. Nella propria causa di divorzio, Clay Thompson ha richiesto l'inclusione di una particolare postilla che gli garantisse il contatto via webcam coi propri figli per tre ore alla settimana, un tempo che ora passa insieme a loro online. "Mio figlio adora quando lo rendo invincibile e genero un drago dopo l'altro in *Neverwinter Nights*", ha detto a Computer Games Magazine. "Le mie figlie ed io andiamo a fare shopping in Toontown Online, poi torniamo alla loro casa virtuale e proviamo assieme gli acquisti. È la cosa più divertente che abbia mai fatto in rete: basta sentirle ridacchiare".

Ma i mondi virtuali non sempre servono a rendere più unite le famiglie. Lo scorso aprile, a Dunedin, in Florida, Joseph Langenderfer è entrato nella stanza del figlio dopo una discussione, armato di pistola. Langenderfer era convinto che il figlio passasse troppo tempo a giocare online invece di fare il bucato. Il suo piano: sparare al PC del figlio. Fortunatamente il proiettile ha colpito solo il muro, ma Langenderfer è stato arrestato per tentato omicidio.

Il sociologo americano Ivan Illich ha osservato che in una società consumistica "ci sono due tipi di schiavi: i prigionieri della dipendenza e i prigionieri dell'invidia". I videogiochi, che offrono una ricompensa superiore allo sforzo da compiere, hanno sempre presentato il primo problema; ora i mondi virtuali minacciano anche di renderci schiavi dell'invidia.

La dipendenza di mia madre verso il suo guru mi ha allontanato da lei per quasi dieci anni. L'ho ritrovata, ma quella scoperta ha portato con sé una nuova serie di problemi. Sembra che possiamo abbandonare le nostre famiglie, o rimanere con loro, ma in un modo o nell'altro ci spezzano il cuore.

Il mondo occidentale è una specie di famiglia, e anche noi abbiamo una specie di cuore spezzato. Dagli anni '70 il numero di europei che vivono da soli è raddoppiato. Finito il secolo incentrato sull'ego, abbiamo trovato noi stessi, ma ci siamo persi l'uno con gli altri. Però forse adesso possiamo vivere nelle nostre famiglie allargate attraverso i mondi virtuali, così come una volta le esaminavano attraverso la lente del cinema. "Mio figlio ed io siamo adesso molto più vicini attraverso il gioco", dice Thompson. "Mi offre del tempo che altrimenti non avrei. Mi sto prendendo cura dei miei figli online come farei se fossi lì".

Tim Guest è un giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive per Guardian e Daily Telegraph

MISSING IN ACTION

I pistoleri dell'Uncanny Valley

In seguito ad interventi di chirurgia estetica troppo ripetuti ed estremi, la pelle del viso si ritrae, facendo tendere e dischiudere gli occhi e la bocca finché, come notava David Foster Wallace, il volto assume un'espressione di costante, completo e involontario stupore. E chi si trova ad osservare il paradosso di un volto perennemente paralizzato nella più istantanea e fugace delle espressioni è colto da una sensazione di repulsione, di orrore.

Si tratta dell'orrore che ci assale quando vediamo qualcosa che, sebbene assomigli ad un essere umano, non riusciamo a riconoscere pienamente come tale, come nel caso dei robot antropomorfi dotati di pelle sintetica, oppure, in senso opposto, quando ci si relaziona a persone che hanno subito menomazioni o deformazioni.

Le ragioni di questa repulsione per il quasi-umano non sono ancora state chiarite fino in fondo, ma la dinamica della pulsione è invece nota fin dal 1970, l'anno in cui l'esperto di robotica Masahiro Mori ha elaborato la teoria dell'Uncanny Valley. Secondo questa teoria, la reazione umana di fronte a una sequenza di entità che si fanno via via più antropomorfe è inizialmente positiva (riusciamo a relazionarci meglio con un robot umanoide che con una macchina industriale), ma si trasforma presto in disgusto (quando, ad esempio, al robot vengono applicati pelle ed occhi artificiali) fino a giungere al puro orrore. Tuttavia, quando l'oggetto diviene infine completamente umano (dalla vittima della chirurgia estetica alla persona 'normale'), la reazione migliora e raggiunge il picco dell'empatia. Nella teoria di Mori, l'Uncanny Valley indica proprio quella zona in cui le entità, pur essendo riconosciute come 'più umane' rispetto a quelle che le precedono, suscitano una reazione di orrore.

L'idea dell'Uncanny Valley ha delle implicazioni molto rilevanti per la cultura digitale: dopotutto, uno dei problemi centrali nell'animazione in computer grafica, così come nei videogiochi, è quello di rappresentare gli esseri umani in modo da promuovere una reazione di intimità e riconoscimento con lo spettatore o giocatore. Con il progressivo incremento della potenza di calcolo è sempre più semplice modellare personaggi antropomorfi in modo preciso e realistico. Tuttavia, il risultato paradossale è che questo realismo, fino a quando non sarà tanto perfetto da non distinguersi dall'oggetto reale, può condurre dalla terra ferma della rappresentazione fumettosa e semplificata fino alle sabbie mobili dell'Uncanny Valley, in cui i personaggi, per quanto più simili ad attori in carne ed ossa, suscitano in definitiva una reazione sgradevole nello spettatore.

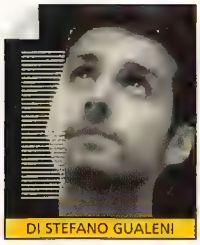
Proprio queste considerazioni hanno forse spinto Pixar a non tentare mai, da 'Toy Story' a 'Cars', una rappresentazione realistica dei personaggi umani, e ad optare piuttosto per uno stile caricaturale che, pur impedendo di raggiungere la reazione positiva offerta da un attore in carne ed ossa, protegge gli spettatori da un indesiderato viaggio negli abissi della valley. Abissi in cui invece è finita Square con il suo 'Final Fantasy: The Spirits Within', in cui lo stupefacente realismo della rappresentazione non fa che esaltare alcuni aspetti (dettagli tanto microscopici quanto, sembra, rilevanti, come la bizzarra coordinazione dei muscoli facciali, la mancata traspirazione della pelle, la strana consistenza dei bulbi oculari) che nel complesso rendono lo spettacolo disturbante e, forse inconsciamente, sgradevole. E non è per caso che un errore di valutazione così macroscopico sia stato compiuto da una società che si occupa di videogiochi. Infatti, il settore dei videogame vive da sempre nella fede che la potenza di calcolo dei sistemi da gioco, costantemente crescente, condurrà verso un futuro inevitabilmente più ricco, più dettagliato, migliore. Proprio questa fiducia incondizionata ha portato alla creazione di alter ego via via più realistici, tanto che un numero sempre maggiore di titoli (il caso più recente è la demo di *Heavy Rain* di Quantic Dream) ha varcato i confini dell'Uncanny Valley senza riuscire a giungere dall'altra parte, dove il realismo della rappresentazione inganna i nostri sensi e ci fa percepire i personaggi digitali come genuinamente umani.

> Il risultato paradossale è che il realismo può condurre dalla terra ferma della rappresentazione fumettosa alle sabbie mobili dell'Uncanny Valley

L'errore di fondo che inficia il rapporto fra industria dei videogiochi e progresso della potenza di calcolo non è semplicemente un errore di valutazione (per cui ad esempio si sopravvaluta la capacità di usare la potenza di calcolo per creare rappresentazioni davvero realistiche), ma è piuttosto la natura unidirezionale e meccanica di questa stessa relazione: non è infatti vero che ad un aumento della capacità di calcolo debba corrispondere automaticamente un incremento della bellezza o ricchezza di ciò che viene rappresentato, ed anzi può accadere il contrario, come la teoria dell'Uncanny Valley suggerisce e come Square Enix dimostra di aver capito cambiando rotta con 'Final Fantasy VII: Advent Children'.

Il progresso tecnologico non offre solo soluzioni, ma piuttosto pone nuovi (ed interessanti) problemi, a cui devono essere trovate risposte che al momento non abbiamo. Pensiamo ad esempio all'ipotesi di poter un giorno rappresentare personaggi in modo completamente realistico, vale a dire con una perfetta dotazione di espressioni facciali. Come scrisse Cechov, "se una pistola compare all'inizio di un romanzo, è destino che debba sparare", e cioè, nel nostro contesto, se i personaggi di un videogioco dimostrano di possedere stati d'animo, è destino che il giocatore voglia interagire con essi. In altre parole, una volta superata l'Uncanny Valley, rimane il problema di come mettere in gioco il realismo acquisito: attraverso quale interfaccia potremmo parlare con il nostro alter ego? E come potremmo sorridergli? Di per sé, il progresso tecnologico non offre nulla, ed è piuttosto responsabilità della cultura del game design, e della cultura videoludica in generale, trasformare questo progresso in artefatti culturali interessanti. Altrimenti avremmo certamente tante pistole, ma nessuna pallottola.

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) lavora come game designer in Inghilterra. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**



DI STEFANO GUALENI

THE ANARCHITECT

The bycicle diaries: prologo

Ancora burattini?!", sbotta gesticolando grossolanamente nella mia direzione. "Ma quando ti deciderai a trovare un lavoro vero?". Medito di risponderle che la sua domanda potrebbe essere più interessante con un 'dove' al posto del 'quando', ma dalla mia bocca esce qualcosa che suona all'incirca come: "Io studio di papà dovrà aspettare ancora un po', nonna". Mi chiamo Stefano Gualeni, ho ventotto anni e quando non sto attaccando briga con gli anziani faccio il game designer.

Inseguire i propri sogni e ottenere consenso sono aspirazioni che accomunano qualsiasi essere umano. In questo senso, progettare videogiochi non è diverso dal vendere auto usate o confezionare bigiotteria pacchiana. Ma a differenza di lavori che mia nonna definirebbe 'veri', chi si dedica alla produzione di qualcosa di immateriale, specialmente in un contesto socio-culturale inerte e ancorato agli oggetti come quello italiano, è considerato un utopista, uno sfaticato o uno sgradevole incrocio fra le due cose. Il fatto, poi, che io sia laureato in architettura rende paradossalmente ancora più ridicola la mia situazione, e invece di rafforzare la mia credibilità e la mia professionalità, sembra suscitare solo più condiscendenza.

> Chi si dedica alla produzione di qualcosa di immateriale è considerato un utopista, uno sfaticato o uno sgradevole incrocio fra le due cose

Arrivati a questo punto sarebbe probabilmente lecito aspettarsi che il sottoscritto s'infiammi in una piagnucolosa filippica sulla situazione dello sviluppo dell'intrattenimento digitale in Italia, su quanto siamo retrogradi e su quanto sia drammaticamente difficile stimolare interesse nei media generalisti e in potenziali finanziatori. Ma dal momento che la situazione è ampiamente nota e che non solo è diventato noioso leggerne, ma anche scriverne, risparmio volentieri la fatica a tutti quanti.

Potrei parlare invece di brain drain, il nome dato dagli anglofoni a quella che qui nel 'paese dei limoni' viene chiamata 'fuga di cervelli', ma anche per questo argomento varrebbe quanto osservato più generalmente per l'arretratezza italiana: il brain drain non è certo un fenomeno recente o inesplorato, e non attiene esclusivamente all'industria del videogioco.

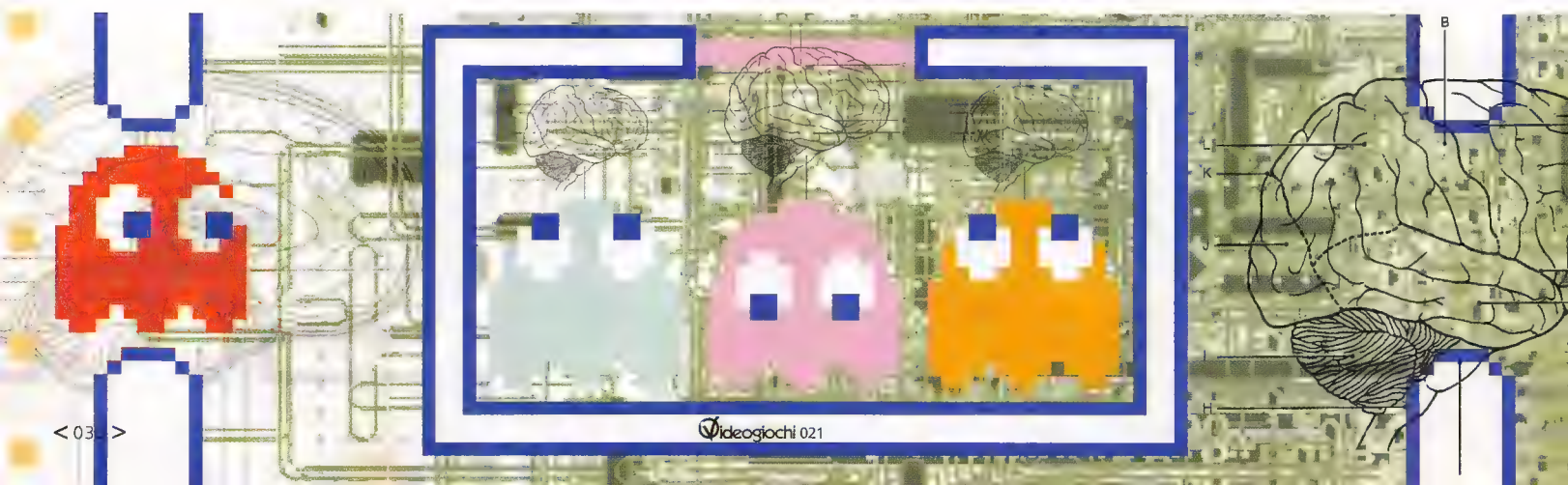
Credo che per offrire un contributo stimolante in questo spazio cartaceo, invece di limitarmi a tenere il broncio e a ruminare questioni di carattere generale, sia preferibile che condivida con voi un'esperienza personale, vale a dire la fuga più o meno letterale del mio cervello. Insomma, considerate questa rubrica come una sorta di stravagante diario di un emigrante del game design. Quella che mi vede protagonista è un'avventura che ha avuto inizio circa tre mesi fa. All'epoca stavo lavorando alla conclusione dell'avventura *Tony Tough in a Rake's Progress* ed era da poco cominciata la mia vita parallela come designer part-time presso la Idoru Srl. Una mattina, non sorprendentemente appiccicato ad uno schermo, mi dedicavo alle abituali abluzioni digitali (l'eliminazione degli spam): Ephedra, Rolex, get a university degree, enlarge your... Elimina, elimina, elimina. Soft Cialis, tablets, amazing advancements in medical... Shift canc, shift canc, shift canc... NHTV University... Shift ca... Uh?! A questi avevo mandato un curriculum qualche mese fa! In effetti, l'email che stavo per cancellare, rintontito dal sonno arretrato e dalle allettanti proposte di internet, riguardava un'offerta di lavoro per una posizione come 'lecturer of ludology and game design' presso un'università olandese. Altre informazioni generosamente offerte dalla rete affermavano che il programma in questione (International Game Architecture and Design) era uno tra i primi esperimenti del genere nell'Europa continentale. L'email proveniva dalle dita presumibilmente curatissime di una delle segretarie del dipartimento Media & Entertainment della sede di Breda, che proponeva, con tutta la gentilezza del caso, di accordarci su una data nella quale sarei stato disponibile per un'intervista telefonica con il direttore del dipartimento Frank Peters.

Di interviste ne seguirono due. La prima con Peters, che mi diede anche modo di informarmi riguardo all'organizzazione e alla missione educativa del loro corso accademico quadriennale. La seconda, pochi giorni più tardi, fu condotta da alcuni docenti del corso e verteva su questioni di carattere tecnico. Qualche ora dopo quest'ultima, Frank mi mandò una email in cui, in sintesi, mi spiegava che le interviste erano state ritenute adeguatamente soddisfacenti e che, per quanto lo riguardava, mi ero trovato un nuovo lavoro. Se per seguire passioni ed eccentriche preferenze dovevo trasferirmi in Olanda, pensai, non riuscivo proprio a vedere perché no! Con buona pace di mia nonna.

Mentre leggerete queste righe avrò già preparato buona parte del materiale per le prime lezioni e starò vagando per l'Olanda in un primo viaggio di ricognizione. Con ogni probabilità mi starò anche chiedendo se davvero sia in grado di trasmettere quella passione e quella cura per il dettaglio che hanno il potere (e hanno permesso a me in primo luogo) di trasformare dei sogni nella propria realtà quotidiana. Forse per deformazione professionale o forse per darmi coraggio, cerco di convincermi che, in fondo, essere comunicativo e appassionante sia tutta una questione di design, dove per design intendo il processo che permette di scegliere linee d'azione simulando le diverse possibili strategie (e verificando i risultati di queste) per fare in modo che sia considerevolmente ridotto il rischio che le cose vadano a puttane.

La mia lezione di 'Fundaments of Game Design' del 3 settembre aprirà l'anno accademico per gli studenti del primo anno. Speriamo gli piacciano le carote.

Architetto e designer di giochi come *Tony Tough* e *Dangerous Heaven*, Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi) insegna presso l'università NHTV di Breda (Olanda)



DI JEFF MINTER

YAK'S PROGRESS

Ho appena spento la mia PSP! Questa povera console aveva accumulato polvere per così tanto tempo che è davvero eccitante poterla usare di nuovo. L'ultima volta è rimasta accesa per un bel po' con *Me and My Katamari* e poi in misura minore con *OutRun2*, ma credo di avere un esaurimento da giochi di guida perché è tornata ben presto sullo scaffale… almeno finché qualcuno non mi ha detto che era uscito *LocoRoco*, e che sembrava davvero intrigante.

E riecco la mia PSP! È proprio qui al mio fianco, sulla scrivania, mentre si succhia un po' di corrente. *LocoRoco* è un gioco davvero adorabile, con una dose enorme dell'atmosfera allegra e solare di *Katamari* (grazie al cielo qualcuno ha raccolto il testimone di *Katamari*. Devo ammettere di essermi rattristato parecchio nell'apprendere che Namco non avrebbe più realizzato giochi di *Katamari* per concentrarsi invece su roba tipo *Pac-Man Karting* e iterazioni di *Galaxians* per cellulari). *LocoRoco* eredita da *Katamari* l'idea di rotolare per diventare sempre più grandi e la musica incredibilmente gioviale; prende anche in prestito elementi da diversi platform del passato, con una strizzatina d'occhio a *Lemmings* e persino una spruzzata (per quelli con una memoria d'elefante) di quel titolo eccezionale, semplice e bizzarro che risponde al nome di *Boogaboo The Flea*.

È un esempio perfetto di gioco portatile: i livelli possono essere completati in pochi minuti, perfetto per una piccola pausa di tanto in tanto; non è troppo difficile, così da permettere di spararselo dall'inizio alla fine a chi ne avesse voglia, ma custodisce sfide aggiuntive che invitano a riprenderlo per puntare alla raccolta di tutto ciò che c'è da raccogliere e magari a registrare un tempo migliore.

Qualcuno nel team che ha progettato la PSP merita però di essere dato in pasto ai Moja: quale razza di genio ha pensato che fosse una buona idea posizionare il tasto di accensione/standby proprio dove le mani afferrano la console? All'inizio pensavo che *LocoRoco* fosse buggato, perché dopo qualche livello i controlli non rispondevano più, finché non spegnevo e riaccendevo la PSP. A un certo punto qualcuno mi ha spiegato cosa stesse succedendo: quando si gioca viene spontaneo ruotare un po' la PSP (lo so, è una cosa stupida, ma il corpo lo fa in maniera naturale) mentre si cerca di far rotolare gli esserini adiposi lungo lo schermo, ed è facile spingere accidentalmente l'interruttore e mettere la console in Hold. D'oh.

Ho avuto problemi anche con altri giochi. Con *Gottleib Pinball* tendo a impugnare la PSP in un modo tale che durante un colpo particolarmente violento mi capita di spegnerla per sbaglio nel bel mezzo della partita. Lo so, forse dovrei modificare il mio stile di impugnatura così da non toccare lo switch, ma sarebbe stato davvero troppo complesso metterlo nella parte superiore in modo che non entrasse in contatto con le dita impegnate nel gioco e in costante movimento?

È bello vedere Sony lanciare un gioco bidimensionale originale: per anni ha avuto la nomea di essere un po' contraria al 2D (il che è davvero un po' sciocco: come game designer reputo assurdo che solo perché è possibile realizzare buon 3D, allora ogni gioco debba essere per forza in 3D. È il designer a scegliere il medium più appropriato per il suo design, non la tecnologia disponibile). Nintendo naturalmente non s'è mai vergognata di lavorare sul 2D, ed è rassicurante vedere *LocoRoco* non solo usare il 2D, ma anche dimostrare che non dev'essere per forza fatto di sprite prerenderizzati e tile scrolling. I mondi e i personaggi sono modellati alla grande: è tutto vettoriale, perciò ogni cosa può essere scalata e ruotata fluidamente, e gli oggetti sono modelli di massa molle, così che possano muoversi, schiacciarsi e deformarsi in maniera interessante e peculiare.

Al momento gioco prevalentemente sui portatili, in parte penso perché sia estate, perciò passare delle lunghe notti davanti a una console da casa non è il massimo. E purtroppo, una delle cose che distraggono dai videogiochi è proprio realizzarne uno: ore passate al PC masticando codice e sperimentando cose piuttosto che ad esplorare dungeon in *Oblivion* o quant'altro. Perciò sono in modalità un-morso-e-via: qualche minuto di DS (e ora PSP) fra una compilazione e l'altra. Dato che è estate sono dell'umore giusto per dei giochi allegri e solari, perciò mi sono lanciato su *New Super Mario*, *LocoRoco* e, naturalmente, *Animal Crossing* su DS (con cui sto giocando ininterrottamente, ad eccezione di un paio di giorni, da Natale. Ricordo che stavo fuori dal pub a guardare i fuochi d'artificio a capodanno mentre li osservavo esplodere anche nella mia città di *AC* sul DS). So che *AC* non è un gioco per tutti (sotto certi aspetti non è nemmeno un gioco), ma non riesco a pensare ad un solo titolo a cui abbia giocato per così tanto tempo e con una simile regolarità, perciò qualcosa di azzeccato devono averlo pur fatto.

In ogni caso, siamo sul finire dell'estate e le notti si stanno allungando. Spero che settembre stimoli una rinascita delle console di casa Yakkie con l'uscita di *Dead Rising*, così che l'atmosfera allegra, ottimistica ed estiva soccomba a lunghe sessioni a base di cervella di zombi maciullate. Forse per quel periodo ci sarà anche qualche nuova uscita su XBLA e magari qualche gioco a prezzo pieno che mi interessi davvero comprare.

> È rassicurante vedere LocoRoco non solo usare il 2D, ma anche dimostrare che non dev'essere per forza fatto di sprite prerenderizzati

Ma tutto quello di cui ho bisogno al momento sono un toro e una pecora nel mio villaggio di *AC*, nonché di finire tutti i livelli del primo mondo di *LocoRoco* salvando 20 esserini. Ma vedo che c'è un mondo dal cielo blu anche fuori, il sole fa brillare la PSP sulla mia scrivania e il prato sembra un po' incolto. Mi sa che è ora di dedicarsi a una sessione di *Hover Bovver* dal vivo. Appena spengo la mia PSP, ovviamente. State all'occhio, talpe maledette…

Jeff 'Yak' Minter è il fondatore della software house britannica Llamasoft, il cui ultimo progetto è lo psichedelico audio visualizer integrato nella dashboard di Xbox 360

internet www.gamesradar.it

gamesradar.it

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, DETTAGLIO PER DETTAGLIO

Tutte le notizie più fresche, le recensioni dei giochi più importanti, le anteprime più esclusive, gli speciali più approfonditi.
Il meglio per i videogiocatori.

Future
MEDIA WITH PASSION

In collaborazione con PSM, Xbox Magazine Ufficiale, Nintendo la Rivista Ufficiale, Giochi per il Mio Computer.

Preview

Il futuro del divertimento elettronico

I più attesi

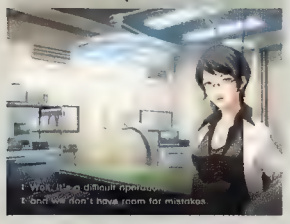
Super Mario Galaxy

Assente durante il recente press tour europeo con cui Nintendo ha mostrato la sua nuova piattaforma casalinga, ma ancora ben presente nella testa di chi l'ha provato mesi fa all'E3
WII, NINTENDO

God of War

Se Ready at Dawn riuscirà a ripetere l'eccellente exploit di *Daxter*, il segreto peggio custodito di SCEA non faticherà a monopolizzare lo schermo del portatile Sony nel 2007
PSP, SCEA

Trauma Center: Second Opinion



L'originale per Nintendo DS costituiva già un prodotto valido, ma l'idea di poter operare su grande schermo, con un pubblico di specializzandi ad assistere, è davvero irresistibile
WII, NINTENDO

Facce da schiaffi

Non è bello ciò che è bello

A vederlo su carta, il look di Spongebob è quanto di più repellente possa esistere sulla faccia del pianeta, eppure l'incredibile successo commerciale della spugna coi dentoni dimostra che grandi e piccini apprezzano i personaggi poco convenzionali. Perché gli sviluppatori di giochi non sembrano capirlo?

Andate a pagina 43 e proverete immediatamente una sensazione di disagio. Una sensazione non dovuta al fatto che sia in cantiere un gioco dedicato a Tingle, il Jar-Jar Binks della serie *Zelda*, né alla scelta di design di Nintendo, con il titolo incentrato sul suo insaziabile desiderio di rupie. Niente di tutto questo. Quello che lascia perplessi è lo stile grafico: niente faccette simpatiche e colori gioiosi, niente sguardi espressivi oppure occhioni spalancati modello *Pikmin*. Ciò che *Tingle RPG* offre è una palette di colori da pugno nello stomaco ad accompagnare il faccione rubicondo di uno dei personaggi ludici più detestabili di sempre, col suo nasone rosso e gonfio a incorniciare un sorriso demente e uno sguardo non troppo sveglio. Tingle sembra quasi l'incarnazione di ciò su cui decenni di insegnamenti Disney sui personaggi carini e per cui provare empatia hanno sempre messo in guardia: orecchie grandi, naso enorme, fronte bassa, sedere sporgente e occhi ravvicinati. Ma Nintendo è impazzita?

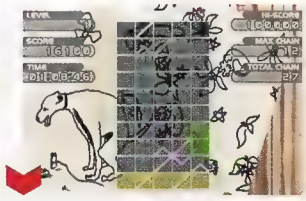
Ovviamente no. Anzi, è palese il desiderio di proseguire nella direzione già sperimentata con successo per la reinvenzione di Wario. Il nuovo stile grafico di Tingle vanta un'energia e una peculiarità che mancano a quasi tutti i personaggi dei videogiochi attuali, tratteggiati seguendo le più conservative regole del character design. E mira evidentemente a un pubblico che molti sviluppatori sembrano colpevolmente dimenticare. Pescate il telecomando di Sky e fatevi un giro sui canali dal 600 in poi: osservate i vari Cartoon Network, Nickelodeon e Jetix, e troverete una miriade di esseri deformi, folli e inquietanti. Ma questi personaggi non sono i protagonisti di serie di nicchia, bensì di cartoni dal mostruoso successo mass market. Da quando Ren & Stimpy hanno abbattuto le prime barriere, gli animatori di tutto il mondo hanno capito che il pubblico adora i personaggi bizzarri.

Anche i giochi hanno qualche portabandiera in questo settore: *Elebits* (p.039), per esempio, presenta una serie di creature poco rassicuranti. Ma in generale è una tendenza che non è stata ancora esplorata, a dimostrazione di come i gusti dei giocatori siano forse più conservativi di quelli del grande pubblico. Curiosamente, sembra che gli sviluppatori occidentali siano assai meno entusiasti di sperimentare in questa direzione rispetto ai loro colleghi giapponesi: un paradosso interessante, considerando che spesso sono gli animatori occidentali a portare avanti una visione peculiare e che si distacchi da quelle delle altre serie.

Ma ancora più interessante è il fatto che questa constatazione potrebbe fornire una risposta al perché nessuno sia più riuscito a creare una vera icona del videogioco dai tempi di Mario, Sonic e Lara. Forse per attirare nuovamente l'attenzione del mondo sarà necessario un design palesemente agghiacciante e un personaggio che prendereste volentieri a schiaffi. Come Tingle.

34 **Call of Duty 3**
360, PS2, PS3, PSP, XBOX, WII

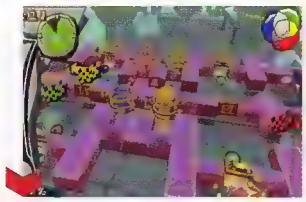
36 **God Hand**
PS2



38 **Gunpey Rebirth**
PSP, DS

39 **Elebits**
WII

40 **Experience 112**
PC



41 **Mercury Meltdown**
PSP

42 **Hot PXL**
PSP

42 **Need for Speed Carbon**
360, DS, GBA, GC, PC, PSP, PS2, PS3, WII, XBOX

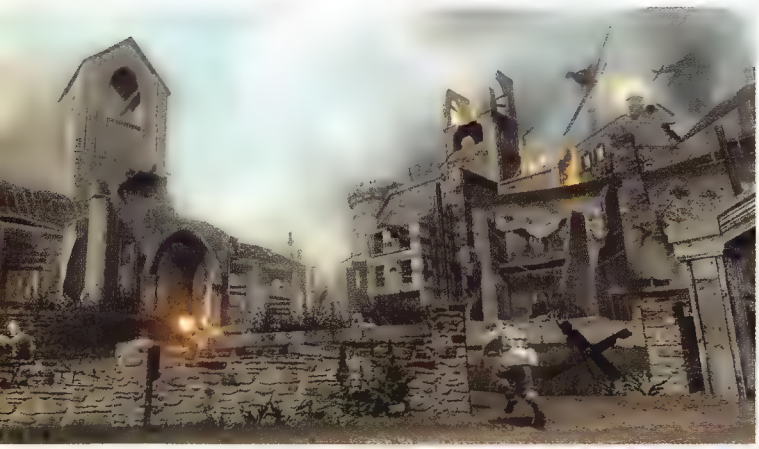
43 **Bleach Wii**
WII

43 **Tingle RPG**
DS

FORMATO: **PS3, XBOX 360, WII, PS2, PSP, XBOX**
PRODUTTORE: **ACTIVISION**
SVILUPPATORE: **TREYARCH**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE 2006**

Call of Duty 3

Treyarch afferra il Garand: é nuovamente tempo di piantare la bandiera di Activision in terra di Francia



Il gioco multiplayer disporrà di un solido sistema di classi, come già accadeva in *Call Of Duty 2*. A differenza del prequel, tuttavia, vi sarà un sistema di 'livelli' che consentirà al giocatore esperto un uso perfezionato delle proprie abilitàtrasporto di cui possa avere bisogno

La frenesia alla base del QTE (o, come lo chiamano gli sviluppatori, 'battle action') incentrato sul combattimento corpo a corpo non deve trarre in inganno circa la sofisticazione delle dinamiche alla base di questo genere di eventi: difficilmente il previsto disinnesco di una bomba chiederà di martellare sui tasti, prevedendo piuttosto interventi più delicati e ritmati

La serie bellica di Activision, nonostante le assordanti battaglie frontali dei suoi scenari, ha sempre condotto i propri assalti in ordine sparso, quando non con tattiche partigiane: partita dal PC, ha migrato attraverso le altre piattaforme senza uscite coordinate, colpendo e fuggendo, sempre con esiti economici incoraggianti. Ma ora pare che sia giunta la fine, il tempo dell'offensiva generale.

Call of Duty 3 lancerà l'assalto ad un fronte lungo sei piattaforme, nel tentativo di avere definitivamente ragione dei rivali *Medal of Honor* e *Brothers in Arms*. In qualche misura, a dirla tutta, **Videogiochi** spera che questa 'madre di tutte le battaglie' giunga a determinare un'autentica leadership nel mercato in questione, e che la cosa porti a uscite più rare e magari più perfezionate: è francamente frastornante il ritmo con il quale gli FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale stanno saturando il mercato, e di questo conflitto è in particolare lo scenario normanno del '44 ad essere stato prosciugato dalla sete insaziabile del games business.

E appunto in Normandia si torna: dopo quattro *Medal of Honor*, due *Brothers in Arms* e due *Call of Duty*, il giocatore sarà (nuovamente) responsabile dell'esito dell'assalto alla Fortezza Europa. Le spiagge, per fortuna, sono già alle spalle, e *Call of Duty 3* racconta il balzo che portò dall'irrobustimento della testa di ponte alla conquista di Parigi. Gli sviluppatori parlano di una battaglia costata seicentomila morti e che, nel gioco, ha inizio con la presa di Saint-Lo in seguito ad una lotta durata quarantadue giorni.

> Call of Duty 3 lancerà l'assalto ad un fronte lungo sei piattaforme, nel tentativo di avere definitivamente ragione dei rivali Medal of Honor e Brothers in Arms

Trovandosi a impersonare quattro diversi personaggi (un fante americano, un SAS britannico, un soldato canadese e un carrista polacco), il giocatore affronterà tutti o quasi i momenti salienti della Battaglia di Normandia, dallo stallo a Caen fino alla marcia su Parigi evacuata dai tedeschi, passando per le operazioni Cobra e Totalize. Treyarch insiste molto sulla natura collettiva dello sforzo (e quindi del dolore e delle fatiche) che ha portato alla liberazione della Francia dalle forze naziste, e promette di declinare in tale direzione l'uso dei filmati e della narrazione in-game.

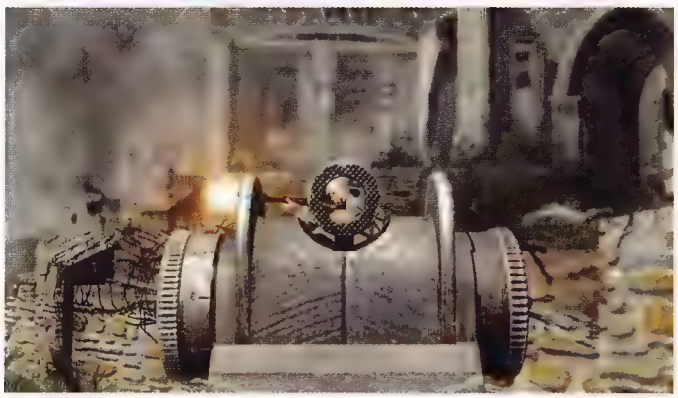
A livello prettamente ludico, invece, sembra che il terzo episodio della serie porterà ad una qualche revisione della tradizionale linearità della serie, aspetto che già in diverse situazioni di *COD2* era indirizzato in favore di una più ampia possibilità di scelta. Questo concetto di 'scelta' non si limita alla sua più intuibile applicazione, quella del 'molti percorsi per giungere ad un obiettivo', ma al 'molti modi di affrontare il medesimo percorso'. Treyarch insiste sull'importanza dell'inserimento di nuovi elementi fisico/ambientali volti a modificare radicalmente il ventaglio di azioni performabili, come la fisica dell'aria. Il vento, quando presente, costringe ad un uso estremamente ragionato delle granate fumogene, e la cortina che queste producono può essere dispersa dall'onda d'urto causata dall'esplosione di una bomba a mano o da un proiettile d'artiglieria. Impossibile non immaginare la popolarità che questo sotto-gioco

Conscia del successo riscontrato dalle missioni a bordo di mezzi nei precedenti episodi della serie, Treyarch non solo li introdurrà nel multiplayer, ma assegnerà a diversi giocatori le singole postazioni a bordo di ogni mezzo

The Small Ones

Le versioni 360 e PS3 hanno finora goduto di più attenzione e visibilità, ed è lecito immaginare le edizioni PS2 e Xbox tecnicamente impoverite rispetto a quanto visionato. Più incerte sono le informazioni in merito alle versioni per PSP e Nintendo Wii. Della prima si sa solo che si tratterà di un gioco interamente riprogettato e non di una conversione, mentre della seconda (di cui già circolano le prime immagini) è naturalmente evidente la meccanica di puntamento istintivo tramite Remote, come anche il significativo downgrade grafico rispetto alle console concorrenti (che le si considerino tali o meno). Anche la versione Wii è sospettata di essere radicalmente riprogettata anziché un porting dell'edizione 'maggiore'.

Pur puntando al massimo sul coinvolgimento e sulla sensazione di compiere un sanguinoso sforzo collettivo, anche *Call Of Duty 3* consentirà il controllo di un solo soldato, senza alcuna influenza sull'agire di commilitoni o mezzi amici



Sparare mediante gli organi di mira metallici restituisce una grande sensazione di realismo, e il raffinato blurring ai margini dell'immagine fa sentire il giocatore completamente concentrato sul bersaglio

basato sulla visibilità otterrà in ambito multiplayer online, modalità che peraltro coinvolgerà stavolta fino a ventiquattro giocatori contemporaneamente.

L'arricchimento del gameplay passa anche attraverso l'introduzione di Quick Time Event innescati da contingenze ludiche particolarmente concitate, come l'incontro a distanza (molto) ravvicinata con fanti tedeschi o come l'atto di scagliare una granata all'interno di un carro armato nemico dopo un'eroica arrampicata.

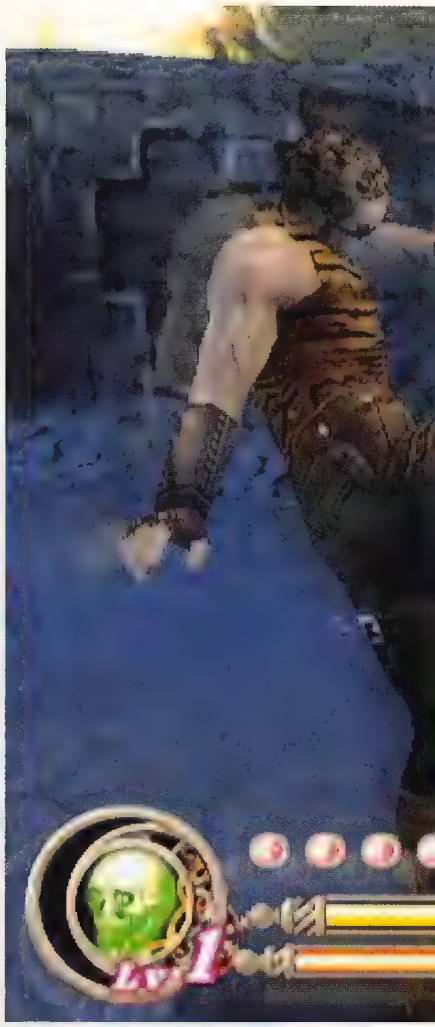
La strada intrapresa da Treyarch non pare comunque quella della rivoluzione, ma quella del perfezionamento progressivo e ragionato di una formula vincente. Interrogati in merito alla messa a disposizione di mezzi di supporto aereo o artiglieria in modo dinamico e plausibile, gli sviluppatori hanno risposto che questi faranno la loro comparsa in modo cinematografico in single player, mentre in multiplayer potranno "forse" essere scatenati, in particolari situazioni, degli attacchi di artiglieria contro la fazione avversaria.

Le premesse quindi sono quelle di un approfondimento e di un potenziamento tecnico del *Call of Duty* che il mondo dei videogiocatori ben conosce. La demo giocata a cui gli sviluppatori hanno fatto assistere mostrava l'assalto ad alcuni edifici di Saint-Lo, durante una delle missioni iniziali. La furia del combattimento gode in *COD3* della sua più spettacolare rappresentazione: il ruggito della battaglia è furente e rintronante, il martellamento dei timpani incessante e ritmato dal tintinnio dei bossoli, dal sordo boato dei mortai, dallo strappo dell'aria lacerata dai proiettili d'artiglieria e dall'urlo di dolore degli uomini trafitti dai colpi. Lo spettacolo audiovisivo non ha perso quella forza che rendeva speciali *COD* e *COD2*. La tecnica, tuttavia, non sembra aver compiuto quel balzo che era lecito attendersi. L'unico elemento di vera novità è l'erba, mossa da vento e geometricamente memore del piede che la calpesta (il che in multiplayer potrebbe complicare la vita dei giocatori più inclini al sotterfugio). Il resto, tanto a livello tecnico quanto ludico, pare il consueto e ottimo more of the same. La cosa non è motivo di sdegno o delusione, ma potrebbe non bastare ad Activision per vincere la battaglia d'Europa se, per qualche strano caso, Ubisoft o EA dovessero abbandonare il diffuso conservatorismo e tentare qualche sincero golpe ludico nei loro corrispondenti brand.

FORMATO: **PS2**
PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **CLOVER STUDIO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **14 SETTEMBRE**

God Hand

Il Devil May Cry di Clover Studio regala azione e un'inaspettata dose di risate



I colpi portati a segno permettono di caricare la Mano di Dio, il cui livello è indicato da una barra che circonda il teschio nella parte bassa dello schermo. Ogni colpo subito a livello Normal la fa precipitare drasticamente, segno che anche la fase di difesa riveste un ruolo fondamentale

Non è dato sapere se sia una scelta mirata o pura casualità, ma quello che dovrebbe essere un periodo di agonia per PS2, in attesa del fatidico 17 novembre, si sta rivelando come un lasso di tempo che non lesina in sorprese per i possessori della console, grazie ai costanti contributi delle principali software house giapponesi. *God Hand* non avrà forse l'impatto grafico di uno *Yakuza*, di un *FFXII* o di un *Okami* (nonostante uno stile peculiare, l'esiguità poligonale delle ambientazioni è innegabile), ma il titolo Clover potrebbe fare concorrenza ai giochi sopraccitati come uno degli ultimi software a cinque stelle per la console Sony. Di più. Potrebbe essere il primo picchiaduro della storia giocabile dall'inizio alla fine col sorriso stampato sulla faccia.

Clover potrebbe realizzare uno degli ultimi software a cinque stelle per la console Sony, nonché il primo picchiaduro della storia giocabile col sorriso stampato sulla faccia

Il trend non è nuovo: diversi giochi nascondono una più o meno intenzionale componente comica, e i beat'em up hanno una tradizione fatta di gag e battute che risale al loro periodo a scrolling bidimensionale. Ma *God Hand* sembra elevare questo concetto all'ennesima potenza, cercando il ridicolo negli action game moderni e esaltandolo con mosse paradossali ed esilaranti scenette di contorno.

Al fine di accentuare l'aspetto 'casual' di *God Hand*, il sistema di controllo è limitato a due tasti per attaccare con mosse sensibili al contesto (contesto che si traduce spesso nel piede del protagonista Jean sopra una delle parti più sensibili del corpo del nemico), col resto dei movimenti deputati allo stick destro. Le combo sono definibili dal giocatore, con

I primi bozzetti tratteggiavano un Jean biancocrinito e dotato di sciarpa rossa, ma la somiglianza con un certo Dante era tale da aver spinto i grafici di Clover a lavorare su una palette di colori più scura. Jean condivide però con l'altro eroe di Mikami una certa arroganza e il medesimo doppiatore

Dieta a zona

God Hand abbandona pozioni energetiche, medikit e orb verdi per una soluzione che fa molto vecchia scuola: Jean può infatti migliorare la propria salute raccogliendo porzioni gigantesche di frutta (accompagnando il gesto con un "I love it!" che lo rende ancora più surreale). I livelli delle tecniche Roulette e la Mano di Dio si potenziano recuperando una serie di carte: la maggior parte mostra un simbolo della morte stilizzato, ma alcune raffigurano una provocante pin-up, opportunamente censurata.

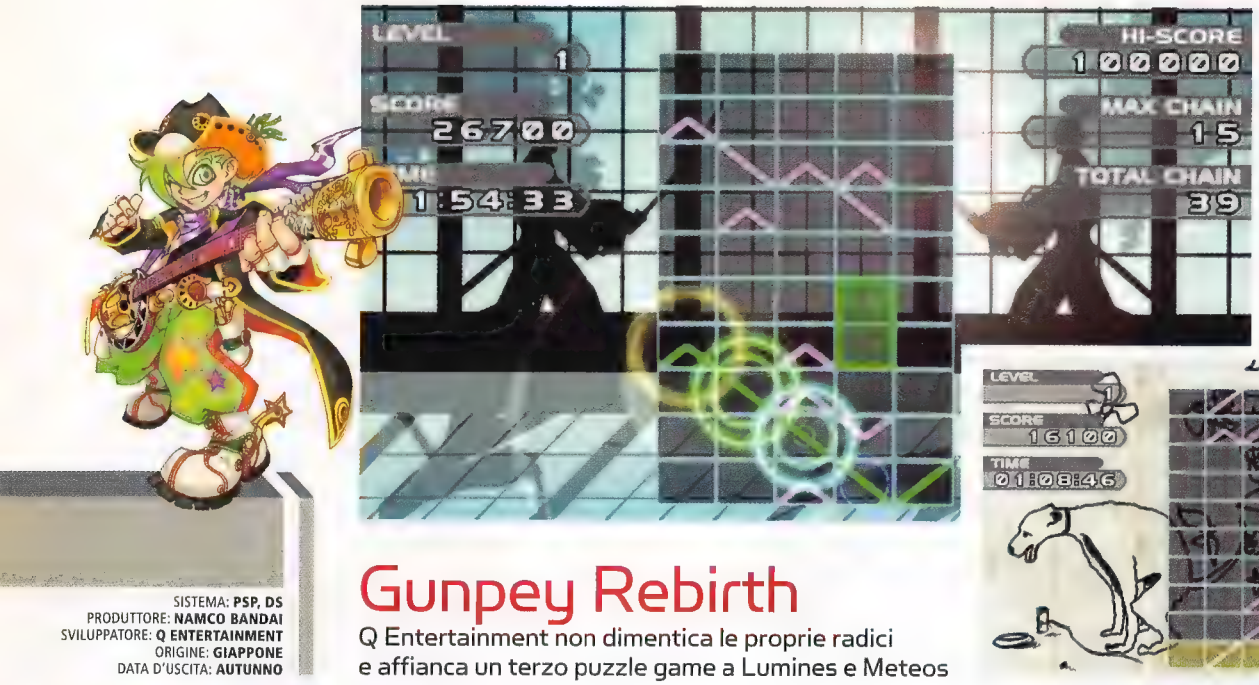
ogni tasto d'attacco associato a quattro slot che possono essere riempiti con jab e ganci devastanti, oltre che con mosse egualmente letali ed eloquenti come i Fists of Justice di probabile ispirazione kenshiriana e una serie di schiaffoni misogini denominati Pimp Slaps. Fra un calcio e un pugno ben piazzato, i combattimenti sono inizialmente piuttosto lenti, ma scatenando la Mano di Dio che dà il nome al gioco, la colonna sonora aumenta di ritmo, così come l'esecuzione dei colpi di Jean, aggiungendo pepe all'azione e lasciando ben poche speranze agli avversari.

Ciononostante, non è questa l'opzione più letale a disposizione del protagonista: il titolo spetta infatti alle tecniche Roulette, attivabili mediante pressione dei dorsali. Il risultato è un attacco esagerato che fa polpette del malcapitato nemico, spedendolo, per esempio, oltre l'orizzonte con un mirato calcio nei gioielli di famiglia. Gran parte di queste tecniche permette di far piazza pulita di tutti gli avversari nei paraggi (oltre che di insegne, mobili, finestre e qualsiasi altro elemento distruggibile si trovi nelle vicinanze), confermandosi come l'equivalente picchiaduresco di una qualsiasi smart bomb. La demo presentata da Clover all'ultimo E3 offriva un selettore fisso al posto di una roulette (consentendo al giocatore di scegliere la propria soluzione letale preferita), ma la versione finale aggiungerà un elemento di casualità al tutto, inserendo un imprevedibile fattore di rischio sotto forma della Failure: se la ruota si fermerà su questa casella, una pesante vasca da bagno di ferro piomberà sulla testa di Jean rendendolo incosciente per un breve periodo di tempo.

La versione finale vedrà probabilmente anche una lista di mosse più ridotta di quella chilometrica inclusa nella demo, che rende il gioco quasi una sorta di *God Hand: Party Edition*, con l'elemento comico volutamente esagerato. Sebbene questo taglio possa inizialmente indispettire, vale la pena considerare come l'umorismo (alla pari di ogni altro elemento alla base di un gioco d'azione) si basi innanzitutto sul corretto tempismo: se *God Hand* vuole trasmettere con efficacia i propri eccessi cartooneschi per tutta la durata del gioco, dovrà seguirne le regole oltre che prendersene beffe. Clover ha un curriculum all'altezza del compito, e se riuscirà nei propri intenti, *God Hand* diventerà un case history nel settore, come gioco incredibilmente violento, ma senza che appaia a video una sola goccia di sangue, e come titolo irriverentemente idiota, ma custode in realtà di soluzioni davvero astute.

God Hand è un gioco che trova una perfetta collocazione temporale nella terza età di PS2: i costi legati allo sviluppo sulla prossima generazione di piattaforme impediranno probabilmente agli sviluppatori di adottare un approccio che non sia improntato alla serietà, ed è davvero difficile che un titolo così bizzarro possa trovare spazio sugli scaffali in versione PS3 o 360. Magari non sarà così, o magari *God Hand* deluderà le attese, rivelandosi un gioco insipido e privo di cuore. Ma almeno in Clover non potranno rimproverarsi di non averci provato.

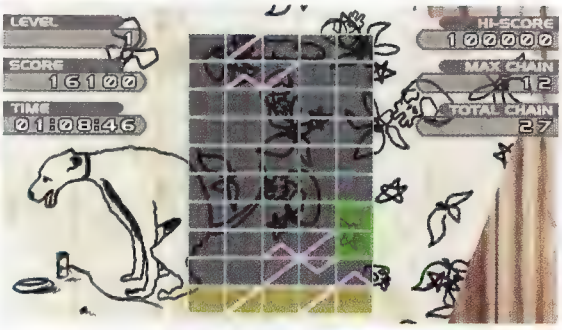
Effetti sonori comici (comprensivi di reazione del pubblico) e animazioni a velocità impossibili stemperano il grado di violenza dell'azione e l'impatto dei colpi



SISTEMA: **PSP, DS**
PRODUTTORE: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPATORE: **Q ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **AUTUNNO**

Gunpey Rebirth

Q Entertainment non dimentica le proprie radici e affianca un terzo puzzle game a Lumines e Meteos



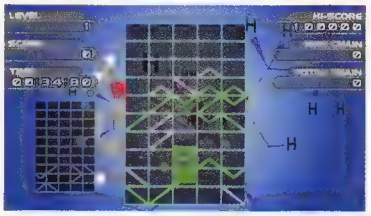
L'idea alla base di *Rebirth* non è inedita, bensì riprende la meccanica di un titolo del 1999 per WonderSwan, piattaforma portatile alla cui progettazione collaborò Gunpei Yokoi, morto nel '97 a causa di un incidente automobilistico, e alla cui memoria Bandai decise di dedicare il gioco

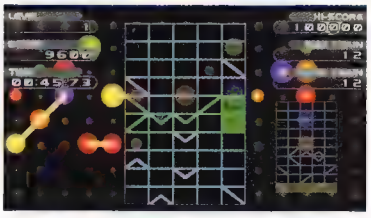
Per quanto l'esperimento non si possa dire perfettamente riuscito e pur trattandosi di una collaborazione con un'altra società, *Ninety-Nine Nights* ha rivelato chiaramente il desiderio di Q Entertainment di uscire dalla propria nicchia e tuffarsi in generi più affollati e apprezzati dal grande pubblico. Ma i puzzle game colorati con cui la casa di Mizuguchi s'è presentata al mercato sono riusciti a costruirsi un discreto seguito, seguito passato non indifferente agli occhi della softco nipponica, tanto da invogliare alla realizzazione di sequel (*Lumines 2/Live*) e spin-off su licenza (*Meteos: Disney Edition*), e ora persino al ripescaggio di un vecchio tributo alla memoria del geniale creatore del primo Game Boy, Gunpei Yokoi.

Scopo di questa premessa non è tanto quello di sminuire stile (anzi stili, come potrete leggere fra poco) e struttura di *Gunpey Rebirth*, quanto quello di inquadrare la produzione Q nella migliore ottica possibile. Il titolo vede una serie di linee angolate risalire lo schermo all'interno di una griglia, in cui i quadrati adiacenti possono essere invertiti per creare una linea continua che attraversi obliquamente le cinque colonne del campo di gioco. Il tutto prima che una riga incompleta arrivi alla cima dello schermo e decreti il game over.

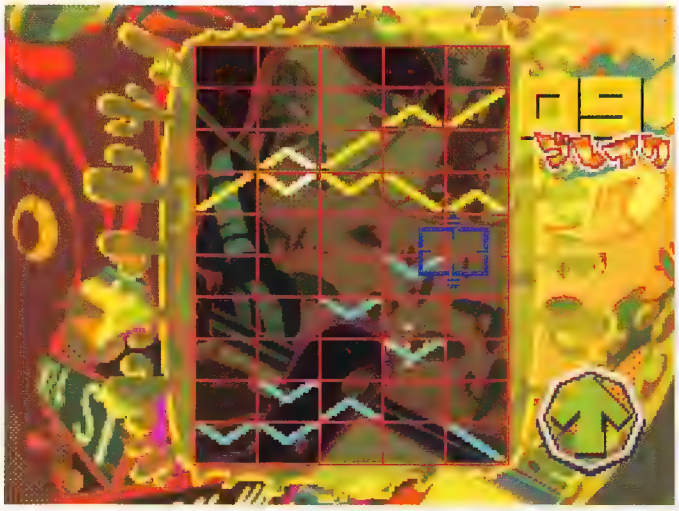
DS e PSP condividono il concept, ma una linea di demarcazione netta separa lo stile delle due versioni, una differenza estetica persino superiore a quella che distanzia i livelli moderni e misurati di *Lumines* dal calore e dalla violenza degli stage di *Meteos*. Come si evince all'istante osservando i logo delle rispettive iterazioni, *Gunpey DS* è un'effervescente esplosione di tonalità solari e personaggi infantili armati di banjo amplificati e chitarre rosa leopardate. *Gunpey PSP*, di converso, è deliberatamente più 'artistico', una collezione di temi dallo stile fine a se stesso, privo degli eccessi della controparte Nintendo.

Alla luce della già apprezzata abilità di Q Entertainment nell'integrazione di musica ed effetti sonori, non c'è ragione di dubitare che entrambe le versioni di *Gunpey Rebirth* possano continuare, se non addirittura migliorare, la tradizione della casa giapponese nella creazione di puzzle game di basso profilo, ma particolarmente apprezzati da critica e pubblico.

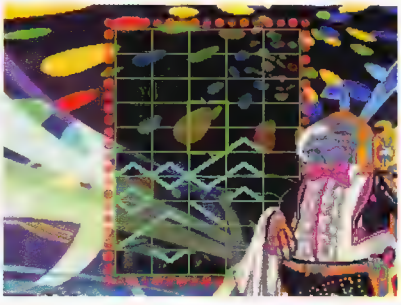




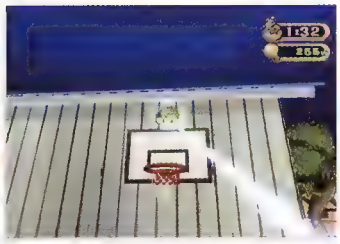
Le oltre 40 skin della versione PSP sono ben più animate di quelle presenti in *Lumines*. Nonostante nomi come Dice, The Afroman in Friday's Café and 9Lazy Kangaroo possano far pensare a uno stile completamente diverso, è difficile non trovare similitudini con il puzzle sopraccitato



Non è chiaro come le due iterazioni del gioco differiscano in merito al sistema di controllo. La versione per DS dovrebbe garantire un'interazione più rapida ed efficace grazie al pennino, ma a giudicare da quanto promesso da Q Entertainment, *Rebirth* richiederà uno sforzo più cerebrale che manuale



Il raggio elettrico può essere utilizzato per spostare oggetti di varia grandezza, portando alla luce gli Elebits nascosti al di sotto. Recuperarli tutti sani e salvi aggiungerà una inevitabile componente strategica e puzzle al gameplay



Konami non ha ancora rivelato quanto si estenda il mondo virtuale al di fuori delle pareti domestiche. Come in *Chibi-Robo*, lo stile grafico si fa apprezzare per la vivace semplificazione degli scenari quotidiani

Elebits

Konami interpreta il genere degli FPS attraverso una prospettiva elettrizzante

Una serie di creature nascoste che aspettano solo di essere recuperate. La descrizione di *Elebits* approntata dal reparto PR di Konami è tanto cinica quanto fuorviante: con una simile premessa, chi non classificherebbe il titolo Wii come un pigro remake di *Pokémon* ambientato in un contesto familiare che richiami *Chibi-Robo* o magari 'Toy Story'? La realtà è invece ben diversa, e alquanto sorprendente.

A destare stupore è innanzitutto la lenta presa di coscienza che *Elebits* è in sostanza un FPS, seppur un FPS ridotto ai minimi termini e ricostruito con un obiettivo completamente diverso. Dal momento che il pubblico giapponese ha passato molto meno tempo di quello occidentale ad osservare mondi virtuali da dietro un fucile, i game designer di Konami hanno seguito la direzione battuta da *Killer 7* nell'interpretare il genere, privandolo del bagaglio storico che si porta appresso da quasi un decennio. Addio quindi ai corridoi bui e arrugginiti e all'iconografia gotica. Tanti saluti a headshot e spargimenti di sangue. Al loro posto ci sono camere da letto, bagni e cucine: ambienti familiari luminosi e splendenti in cui le prede si nascondono dentro una pentola o sotto il lavandino. Prede che, ovviamente, non vanno uccise, ma recuperate e collezionate.

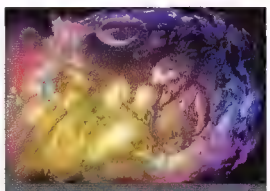
Più vicino a *Duck Hunt* che a *Doom*, quindi, *Elebits* vede impegnati nella ricerca delle creature che danno il nome al gioco: minuscoli esserini elettrici da recuperare per riempire il contatore dei watt nella parte alta dello schermo. I livelli sono esplosioni di adrenalina di tre minuti l'uno: gli Elebits si muovono a razzo e la manipolazione di oggetti (che spazia dallo sbirciare sotto le tazze a complessi enigmi basati sulla fisica) sembra fondamentale quanto una buona mira nella loro cattura.

Il motore del gioco è stato realizzato da zero, e il producer Shingo Mukaitogne (già responsabile di titoli come *Beatmania II DX* e *Pop'n Music*) ammette che sia stato progettato con l'idea di riutilizzarlo in futuro. Come da copione per un titolo di prima generazione per una piattaforma tanto nuova e ambiziosa, il gioco appare fin troppo ricco di elementi: al momento, i dettagliati locali domestici in cui si nascondono gli Elebits sono posti decisamente sovraffollati. La discriminante per il successo del gioco consisterà probabilmente nella capacità degli sviluppatori di creare un ambiente aperto alla sperimentazione fisica anziché un coacervo di facili trovate. In ogni caso, un'opera di snellimento sarà necessaria prima che il gioco arrivi sugli scaffali dei negozi.

Al di là di questo, *Elebits* sembra avere le carte in regola per offrire un'esperienza fresca e avvincente. Il concept è delizioso, e la prospettiva di cercare e catturare le sfuggenti creature è istantaneamente intrigante. Inoltre, il design di Elebits e livelli è insieme semplice e attraente. A patto che ci sia sufficiente varietà da alimentare l'interesse senza diluire l'immediatezza della caccia, il titolo Konami potrebbe dimostrarsi una componente impedibile della line-up iniziale di Wii. E sebbene difficilmente farà innamorare il pubblico giapponese della prospettiva in prima persona, *Elebits* fornisce comunque un'intrigante indizio su quale sarebbe stata una possibile evoluzione del genere se non fosse stato ossessionato da *Doom*.

Non sarà *Half-Life 2*, ma quasi tutti gli elementi dell'universo di *Elebits* sono sottesi da specifici modelli fisici. Sperimentare con le proprietà dei vari oggetti (o lanciarli semplicemente in giro) costituisce sicuramente parte dell'appeal iniziale del gioco

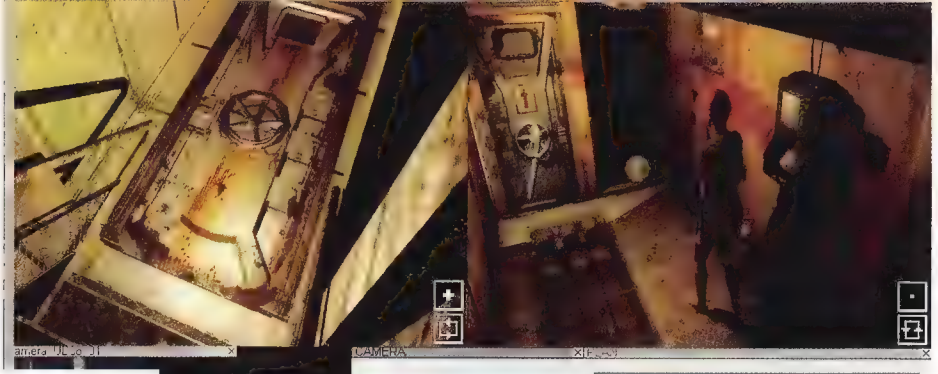
SISTEMA: **WII**
PRODUTTORE: **KONAMI**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **AUTUNNO**



Gotta catch 'em all

Gli Elebits che danno il nome al gioco sono la pietra angolare su cui si poggia il titolo Wii: gommosi, lucidi e dallo sguardo curiosamente implacabile, gli esserini vantano un innegabile appeal. Konami ha utilizzato oltre 50 designer per la loro creazione, sfornando migliaia di bozzetti prima che opportune ricerche di mercato determinassero quali fossero i più indicati a partire alla conquista del mondo (videoludico). Sorprendente, in senso positivo, che i risultati dei focus group non abbiano appiattito la selezione, permettendo agli Elebits di vantare un'innegabile originalità.

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **MICRO APPLICATION**
SVILUPPATORE: **LEXIS NUMÉRIQUE**
ORIGINE: **FRANCIA**
DATA D'USCITA: **2007**



La rete interna della base militare permette di ottenere l'accesso a un archivio di informazioni e codici di autorizzazione: il ricorso a browser e mailreader ricorda *In Memoriam*, anche se è assente del tutto l'integrazione col mondo reale

Experience 112

Gli autori di In Memoriam strizzano l'occhio al Grande Fratello in un'avventura dall'elevato potenziale innovativo

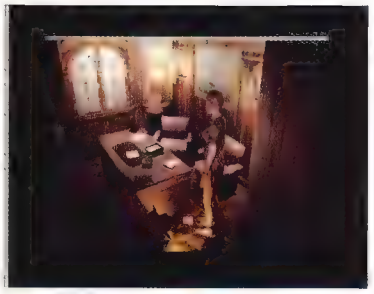
I fondatori dello studio francese Lexis Numérique vantano background molto variegati (sia dal punto di vista artistico che tecnologico), e i loro esperimenti in materia di interazione abbracciano di tutto, dal casual all'advertgaming alle avventure per l'utenza hardcore. Di conseguenza, non sorprende che il loro approccio al game design produca esperienze un po' diverse dalla norma.

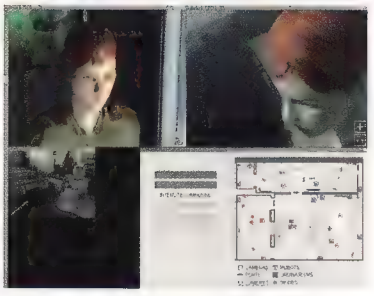
L'ultima di queste (che sia davvero la centododicesima?) ha cominciato a prendere forma quando, in prossimità della fine dello sviluppo, Lexis ha provato ad inserire videocamere di sorveglianza nel suo thriller multimediale *In Memoriam*. La fatica di implementare una nuova meccanica e tutte le tecnologie ad essa collegate a poche settimane dal compimento del progetto spinse lo studio ad accantonare l'idea, ma un membro del team, Nicolas Delaye, proseguì nella ricerca di applicazioni per questo concept. Il risultato è Léa, un personaggio guidato da IA propria che il giocatore 'controlla' attraverso videocamere di sorveglianza, o meglio, che cerca di 'influenzare': le sue motivazioni, le sue azioni e i suoi obiettivi sono totalmente indipendenti. Ciò che unisce Léa al giocatore è che la prima è intrappolata in una base militare, mentre il secondo è seduto nella sua sala di controllo.

Sebbene apparentemente simile all'*Operator's Side* (aka *Lifeline*) ideato da SCEI circa tre anni fa, *Experience 112* è un gioco di comunicazione e investigazione in cui il giocatore deve trovare modi per interagire con la ragazza, scoprire la sua identità, la propria e perché entrambi si trovino dove sono. È possibile sentire Léa parlare ma, a differenza del summenzionato titolo Sony (che permetteva di dialogare con l'IA attraverso un microfono USB grazie ad un sistema di riconoscimento vocale), l'unico modo per risponderle è quello di azionare porte, interruttori della luce, computer e telecamere, nonché manovrare alcuni robot. Lei, dal canto suo, suggerisce codici di comunicazione, chiede ciò di cui ha bisogno e prosegue con l'aiuto del giocatore. Ma non è possibile ottenere da lei più di quanto sia disposta a dare, e l'incapacità di parlarle genera deliberatamente un senso di frustrazione, soprattutto quando si è a conoscenza di un pericolo e non si ha modo di avvertirla. Non è un caso che Delaye citi come fonte d'ispirazione per questo coacervo di impotenza e voyeurismo 'Il Grande Fratello'.

Ma non è solo un ruolo di guardone impotente quello che spetta al giocatore: proseguendo nell'avventura, Léa sblocca tutti i terminali che incontra, garantendo l'accesso a una rete informatica sempre più estesa e a nuove, importanti abilità. All'inizio è possibile osservare l'ambiente di gioco attraverso una sola telecamera, poi da tre contemporaneamente, quindi si sarà in grado di zoomare, di ruotare verticalmente e orizzontalmente la telecamera (utile non solo per l'indagine, ma anche per fare cenni di assenso e dissenso...), rilevare fonti di calore e persino analizzare i movimenti delle labbra. E così, sebbene alla fine si guadagni il controllo totale di tutta la base militare, in senso tradizionalmente ludico (ovvero manipolare le azioni di un avatar) il controllo rimarrà sempre pari a zero.

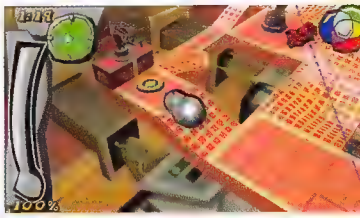
Quella di Lexis è un'idea originale dalle affascinanti ramificazioni, sia a livello emozionale che pratico, ma il suo successo dipenderà quasi interamente dalla IA di Léa e dalla sua caratterizzazione: ella dovrà essere eccezionalmente appassionante per compensare la perdita di quel controllo a cui il giocatore è abituato.



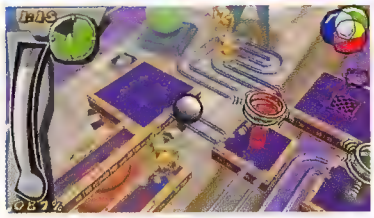


La mappa in basso a destra permette di vedere telecamere accese (in rosso) e spente (in blu), ed è completamente interattiva: un semplice click è sufficiente per cambiare all'istante inquadratura

Léa non è la tipica eroina alla Lara Croft, ma nel corso dell'avventura imparerà a destreggiarsi e a sfruttare al meglio le proprie abilità



Gli enigmi cromatici sono numerosi in *Meltdown*, e Awesome ha ben pensato di aggiungere uno schema sulla miscela dei colori nella parte alta dello schermo



Nonostante uno stile grafico più amichevole, i labirinti non hanno perso la complessità dei loro predecessori. Dato che numerosi giocatori trovano più confortevole adottare la visuale dall'alto, gli oggetti sono stati ridisegnati per essere riconoscibili anche da quella prospettiva

Mercury Meltdown

Con il ritorno di Mercury, il metallo velenoso diventa simpatico ed è intenzionato farsi un nome senza il padre

Due cose balzano immediatamente all'occhio nell'esaminare il codice preview del seguito di *Archer Maclean's Mercury*. Il primo è che la grafica 'vecchia scuola', che rimandava ad analoghe produzioni dell'era Amiga, ha lasciato il posto a uno stile più moderno e fumettoso. La seconda è che questo non è più il *Mercury* di Archer Maclean.

Di questi due cambiamenti, l'abbandono di Awesome Studios da parte del geniale creativo d'oltremanica, un anno or sono, è sicuramente quello che lascia maggiormente interdetti. "Abbiamo saputo che Archer se ne andava solo quando è venuto e in ufficio e ci ha detto che aveva dato le dimissioni", afferma **Ed Bradley**, studio manager di Awesome. "Non ho la più pallida idea del perché sia successo". A questo punto com'è quantificabile il coinvolgimento di Maclean nel progetto? "È marginale, a dir tanto".

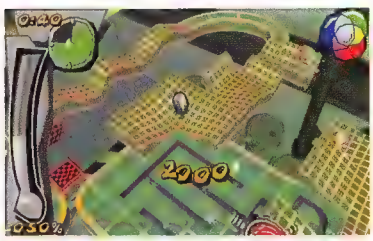
Un cambiamento non indifferente considerando che il prequel portava a chiare lettere il nome dell'autore di *International Karate +*, ma che rischia di oscurare novità ben più consistenti all'interno di *Meltdown*. Il nuovo stile grafico in cel-shading a cui si accennava poco sopra non costituisce una scelta puramente estetica, ma sottolinea il desiderio del team di mantenere intatta la formula alla base del primo *Mercury*, presentandola in maniera ben più accessibile.

La direzione intrapresa è evidente in ogni aspetto del gioco. *Meltdown* ha otto mondi (adesso ribattezzati 'laboratori'), ognuno composto da 17 livelli. I livelli variano notevolmente in quanto a difficoltà, ma possono essere affrontati nell'ordine preferito. Per arrivare al laboratorio successivo è inoltre necessario 'salvare' il 50% del mercurio disponibile, il che comporta un approccio alquanto flessibile alla strategia di gioco: se alcuni livelli si rivelassero troppo difficili, ad esempio, basterà completarne la metà con un rotondo 100% per avanzare al laboratorio successivo. Una soluzione elegante per garantire una progressione morbida al giocatore occasionale, fornendo comunque una sfida all'hardcore gamer.

Altri cambiamenti sembrano egualmente mirati ad appiattire i picchi di difficoltà del primo *Mercury*. Una modalità 'free look' consente al giocatore di mettere in pausa l'azione e perlustrare l'intero labirinto. Inoltre, l'azzeramento del tempo limite permette comunque di completare il livello, salvare quanto più mercurio possibile e raccogliere bonus, impedendo solo di entrare nella classifica degli high score.

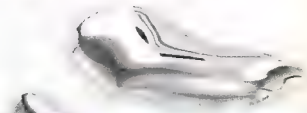
Per quanto riguarda i livelli, quelli visti finora sono un mix di familiarità e piacevole originalità. Il gioco è ancora tanto una prova di tatticismo quando di cauto attraversamento di piattaforme. Oltre a nuovi oggetti da raccogliere, spiccano differenti superfici in grado di modificare il livello di scorrevolezza, nonché zone che alterano lo stato del mercurio, rendendolo incandescente e quindi più difficile da controllare o congelandolo in una specie di palla di metallo. *Meltdown* propone anche cinque party game, con opzioni che vanno da semplici gare di velocità a intricati puzzle multigiocatore. Gli utenti avranno inoltre la possibilità di scaricare laboratori bonus via WiFi, ma metodo di consegna e prezzo sono ancora da definire. Problemi tecnici come i tempi di caricamento sono stati risolti, ma il tilt sensor USB promesso da Maclean per l'uscita del primo episodio rimane ancora un sogno. Sebbene esista un prototipo funzionante "in uno scatolone, da qualche parte" negli uffici di Awesome (ironicamente labirintici come il gioco in essi partorito), le difficoltà legate al confezionamento e alla vendita di una periferica third party sono semplicemente insormontabili.

Sebbene rivoluzionario, *Meltdown* offre un pacchetto generoso, con il doppio dei livelli del titolo originale. È troppo presto per capire se l'alchimia di Awesome Studios sia riuscita a produrre oro, ma il risultato sembra sufficientemente solido da reggere il peso dell'abbandono di Maclean.



In risposta alle richieste di un editor, Bradley spiega che "se vedeste quant'è complesso il nostro editor, non lo chiedereste affatto". *Meltdown* includerà invece una sezione 'di pratica' in cui sperimentare con gli oggetti presenti nei vari livelli

SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **IGNITION ENTERTAINMENT**
SVILUPPATORE: **AWESOME STUDIOS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **SETTEMBRE**



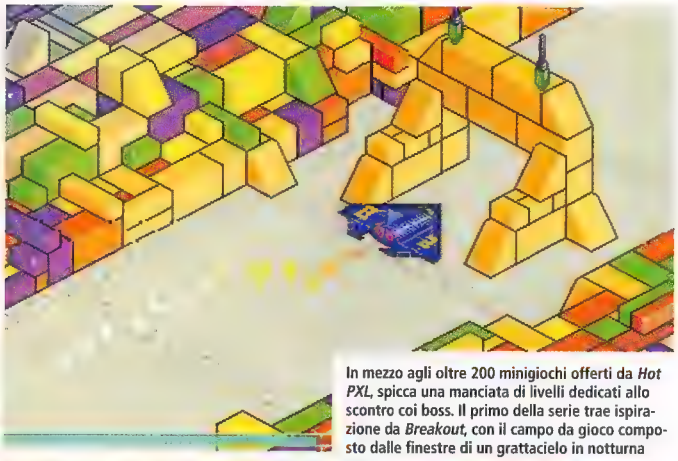
Blobbizzazione

Anche se la schermata principale vede il blob di mercurio ballare al ritmo di musica, in un evidente tentativo di umanizzazione del liquido metallico, il processo di character design mirato a conquistare un pubblico più ampio ha creato non pochi grattacapi ad Awesome Studios. "Non siamo ancora riusciti a ideare una soluzione che non sia ridicola per rendere antropomorfo un blob di metallo velenoso", dichiara un Bradley rassegnato. L'approccio tradizionale al problema si è rivelato infruttuoso: "Puoi anche donare degli occhi al blob, ma quando si divide, ogni singolo blob deve avere gli occhi?".

SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **ATARI**
SVILUPPATORE: **ZSLIDE**
ORIGINE: **FRANCIA**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE**

Hot PXL

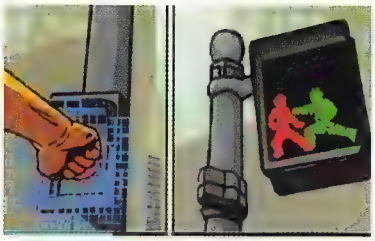
Approfittando della latitanza di cloni di Wario Ware, zSlide si ritaglia una nicchia preziosa nella line-up del portatile Sony



In mezzo agli oltre 200 minigiochi offerti da *Hot PXL*, spicca una manciata di livelli dedicati allo scontro coi boss. Il primo della serie trae ispirazione da *Breakout*, con il campo da gioco composto dalle finestre di un grattacielo in notturna

Un'inesorabile sequenza di microgiochi introdotti da una frasetta che spieghi il semplice compito da portare a termine? E da eseguire in brevissimo tempo? E senza usare niente più del D-pad e un tasto frontale? Non è difficile indovinare la fonte d'ispirazione di *Hot PXL*, ma bollarlo come un pigro clone di *Wario Ware* potrebbe essere fuorviante se non altro perché, come nel caso di *GTA*, il gioco Nintendo costituisce terreno fertile per la fioritura di un intero genere. Ciononostante, a differenza di *GTA*, non sono molti gli sviluppatori che hanno abbracciato la formula di *Wario Ware*.

Pur ispirandosi alla cultura di strada e al 'digital lifestyle', *Hot PXL* ostenta una certa varietà stilistica malgrado il tema visivo generale, mentre l'influenza sbarazzina della maratona ludica di Nintendo si manifesta con continui cambi di gameplay e di prospettiva. La qualità dello schermo widescreen fa inoltre risaltare i tratti definiti e i colori vivaci adottati dai grafici transalpini, allontanando il gioco da quel look cartoonesco tipico della produzione DS, ma donandogli uno stile moderno e peculiare.



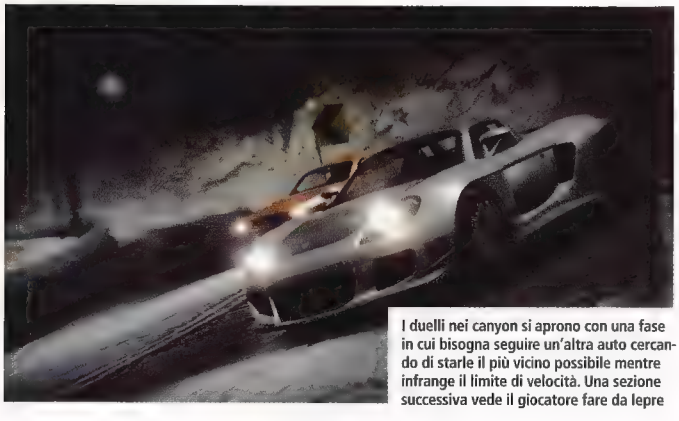
Il look accattivante e moderno potrebbe aiutare gli sviluppatori francesi ad avvicinare quel pubblico che mostra un'inspiegabile avversione a questo genere ludico

Della manciata di giochi presenti nel codice preview, alcuni sono innegabilmente immediati e interessanti, mentre altri sono talmente ottusi da condurre all'isteria. Analogamente, alcuni propongono movimenti naturali ed efficienti, mentre in altri il controllo appare meno diretto. La varietà degli stili di gioco si riflette insomma nella qualità dei minigame. L'accesso all'UMD sarà un ulteriore elemento da tenere in considerazione se, come nel caso di *Wario Ware*, *Hot PXL* intenderà accelerare il ritmo man mano che si completano i vari giochi in sequenza.

SISTEMA: **360, DS, GBA, GC, PC, PSP, PS2, PS3, WII, XBOX**
PRODUTTORE: **EA**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE**

Need for Speed Carbon

Electronic Arts spegne le luci e continua a darsi alle corse clandestine



I duelli nei canyon si aprono con una fase in cui bisogna seguire un'altra auto cercando di starle il più vicino possibile mentre infrange il limite di velocità. Una sezione successiva vede il giocatore fare da lepre

L'enigmatico appellativo scelto da Electronic Arts per l'ultimo episodio di *Need for Speed* ha un doppio significato. Da un lato si riferisce al Carbon Canyon, un pericoloso tratto stradale ad una corsia per senso di marcia, il cui asfalto rovinato e i cui dirupi al bordo della carreggiata lo rendono uno dei percorsi più 'caldi' dell'area metropolitana losangelina. Dall'altro è ovvio il riferimento alla fibra di carbonio, residuo dei freni di vetture costrette a paurose inchiodate. Ma volendo, è possibile cercare anche un terzo significato: nere come il carbone sono infatti le ambientazioni del gioco, con una notte perpetua a conferire al titolo un aspetto più inquietante di molte produzioni analoghe.

La scelta dei game designer non sarebbe nemmeno criticabile se non fosse che la serie affonda le proprie radici in scenari aperti e solari, che poco hanno a che spartire con quelli di *Carbon*. Ma anche la cultura automobilistica segue una propria evoluzione, evoluzione secondo cui le supercar sobrie e minimaliste hanno ormai lasciato il posto a vetture elaborate ai limiti dell'eccesso e il cui valore principale è quello della customizzazione. *Carbon* segue la corrente e propone l'equivalente motoristico del tool per la creazione dei volti adottato dalle produzioni EA Sports. Il parco macchine può essere modificato e potenziato in ogni area, al punto che i più fana-

Un'EA probabilmente in cerca di record ha annunciato l'uscita del gioco su undici formati diversi. Secondo i piani della casa americana, tutte le iterazioni dovrebbero approdare sugli scaffali contemporaneamente

tici potrebbero mordersi la lingua allorquando una collisione strappi via vernice dalla carrozzeria tirata a lucido.

Un destino più crudele attende nel canyon vero e proprio, dove i duelli con i boss lasciano la metropoli per lanciarsi in una più imperscrutabile discesa nell'oscurità, dove una battito di ciglio può fare la differenza fra la derapata riuscita e il salto nel vuoto. Assieme a un accenno di componente RPG nell'assemblare la propria crew (il cui frenetico chiacchiericcio radiofonico anima le gare come fossero dogfight a quattroruote), vale la pena citare la presenza dell'attrice/modella Emmanuelle Vaugier ('Saw II') come testimonial del gioco. Per il momento troppo poco per non pensare a una probabile copia carbone di *Most Wanted*.

Bleach Wii

Wii si prepara ad accogliere licenze altisonanti oltre a IP originali, ma come venire a patti con una piattaforma che impone l'innovazione?

SISTEMA: **WII**
PRODUTTORE: **SEGA**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **INVERNO**

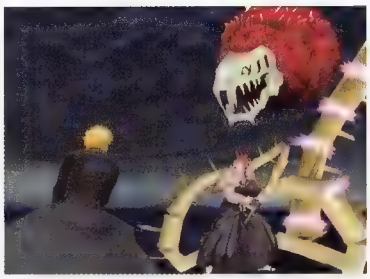
Confermando la propria strategia multipiattaforma, Sega non lesina in attenzioni per Wii, tanto da affiancare a Sonic ed AiAi un nuovo tie-in dedicato al popolare anime 'Bleach'. L'ultimo titolo ispirato alla serie, quel *Bleach DS: Souten ni Kakeru Unmei* realizzato da Treasure, ha ottenuto un significativo riscontro di critica alla sua uscita in Giappone, ma dato il pedigree di Sega nell'ambito dei picchiaduro 3D è difficile non aspettarsi qualcosa di altrettanto valido per la console da casa di Nintendo.

A giudicare da queste schermate, l'utilizzo del Remote sembra un punto cardine del gioco. Al momento Sega si è limitata ad annunciare solo quattro personaggi

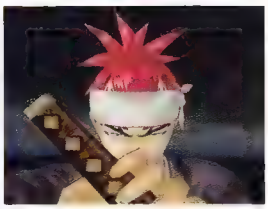
E laddove Treasure ha sfruttato la licenza per realizzare un seguito non ufficiale di *Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen*, il titolo interno Sega è avvicinabile tutt'al più alle atmosfere del primo *Virtua Fighter*. Il cielo è terribilmente blu, la scenografia sembra spoglia e sterile, e quei personaggi delicatamente tratteggiati in cel-shading risaltano con forza sul fondale distante.

La vacuità degli ambienti solleva una domanda cruciale: quale trucco impiegherà Sega per riempire questi ring deserti? La predominanza di spade suggerisce un ruolo da protagonista per il Remote, ma la casa giapponese non ha ancora annunciato nulla di specifico in merito.

In qualità di picchiaduro 3D, con tutte le convenzioni che questo impone, il titolo Sega mostra le previste difficoltà nel portare su Wii stili di gioco tradizionali. Ogni scelta di design è una scommessa: Sega potrebbe optare per un nuovo sistema di



controllo, col rischio di addivenire ad una soluzione poco pratica, oppure rischiare di non rischiare, puntando sul classico input a base di D-pad e tasti frontali, ma apparendo così conservativa. *Bleach Wii* potrebbe quindi diventare un esempio di come incorporare vecchi generi in un nuovo sistema di controllo così come dar prova che la rivoluzione di Nintendo può sostenere giochi tradizionali. In ogni caso, ciò che si spera non venga messo in discussione è la tradizione Sega nell'offrire intrattenimento solido e appagante.

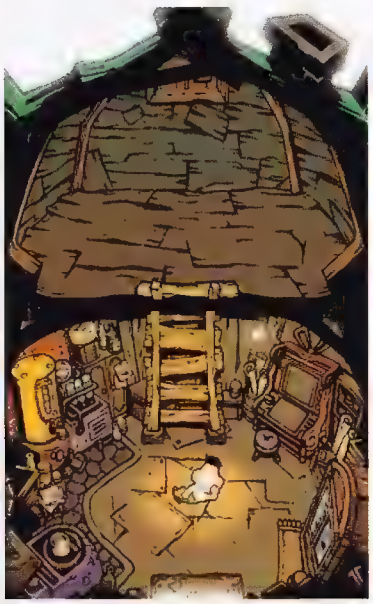


Sega promette che parte degli scenari, compreso il terreno su cui si trovano gli sfidanti, sarà distruggibile. Gli effetti di luce generati dall'impatto delle lame ben compensano i modelli in cel-shading e lo scenario minimalista

Tingle RPG

Altro giro della roulette per una temeraria Nintendo, pronta a scommettere su una nuova PI di nicchia

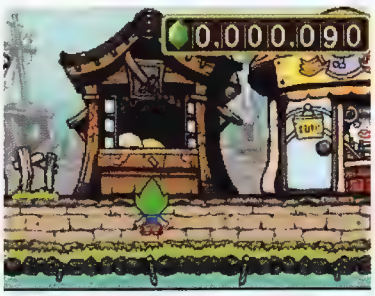
SISTEMA: **DS**
PRODUTTORE: **NINTENDO**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **SETTEMBRE**



Gli scenari sono dettagliati e variopinti, non privi di uno stile peculiare, al contrario del character design, con personaggi apparentemente in netta controtendenza con la classica produzione media Nintendo

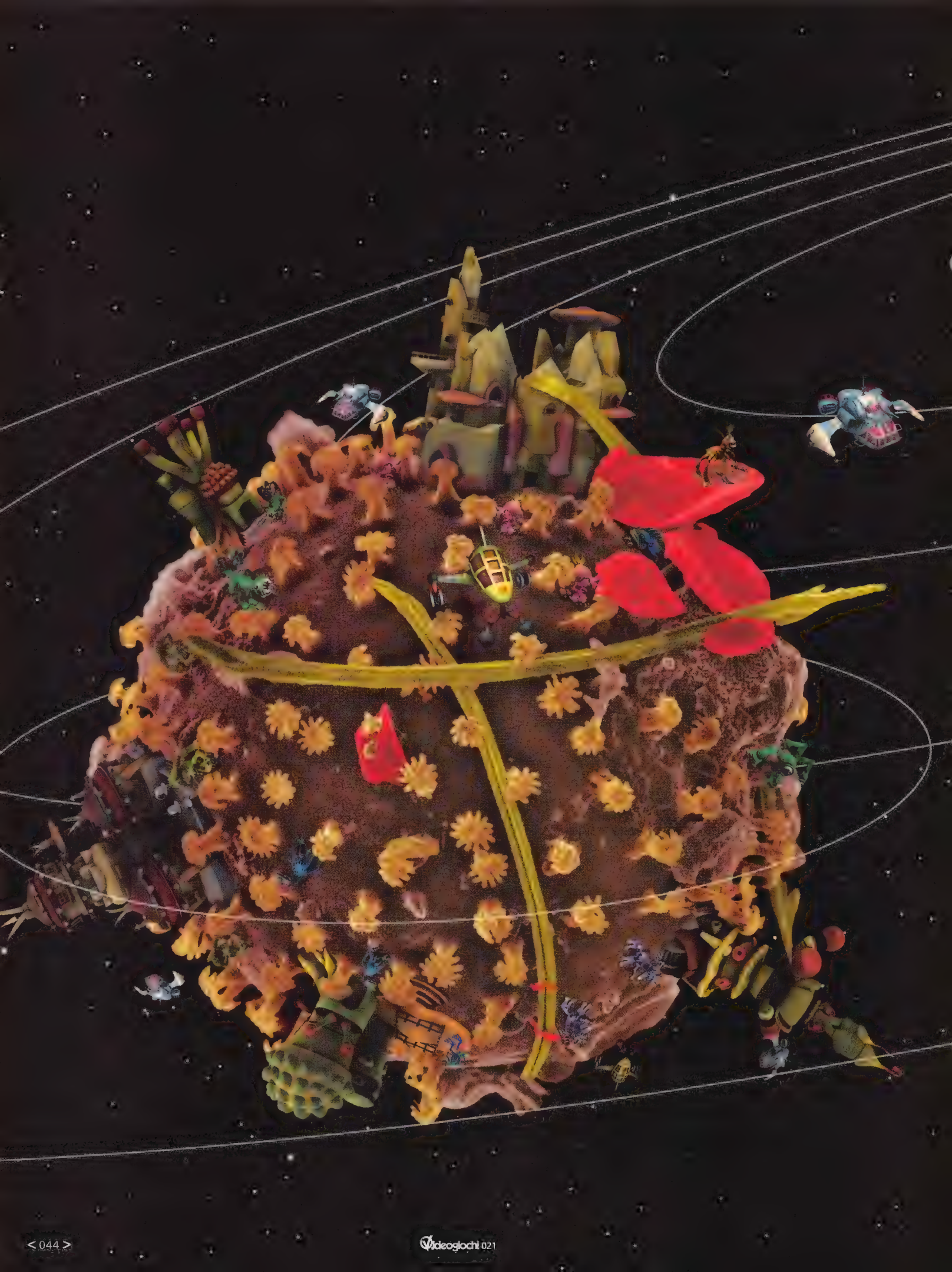
Nonostante Nintendo continui a centellinare informazioni sul RPG avente come protagonista l'elfo di origine zeldiana, non accenna a trovare risposta l'interrogativo sul perché la casa di Kyoto abbia deciso di dedicare un intero gioco a *Tingle*. È vero che Nintendo ha sempre avuto una passione per il riposizionamento di personaggi considerati secondari o dimenticati dai più, ma anziché rassicurare, il successo di Wario e simili sembra incombere minaccioso sull'insignificante esserino. Al di là del fatto che *Tingle* viene immediatamente associato alle sezioni più noiose di *The Wind Waker*, può l'elfo reggere sulle proprie minuscole spalle un progetto intero in una line-up DS già affollata di titoli di valore? E di quale progetto si tratta?

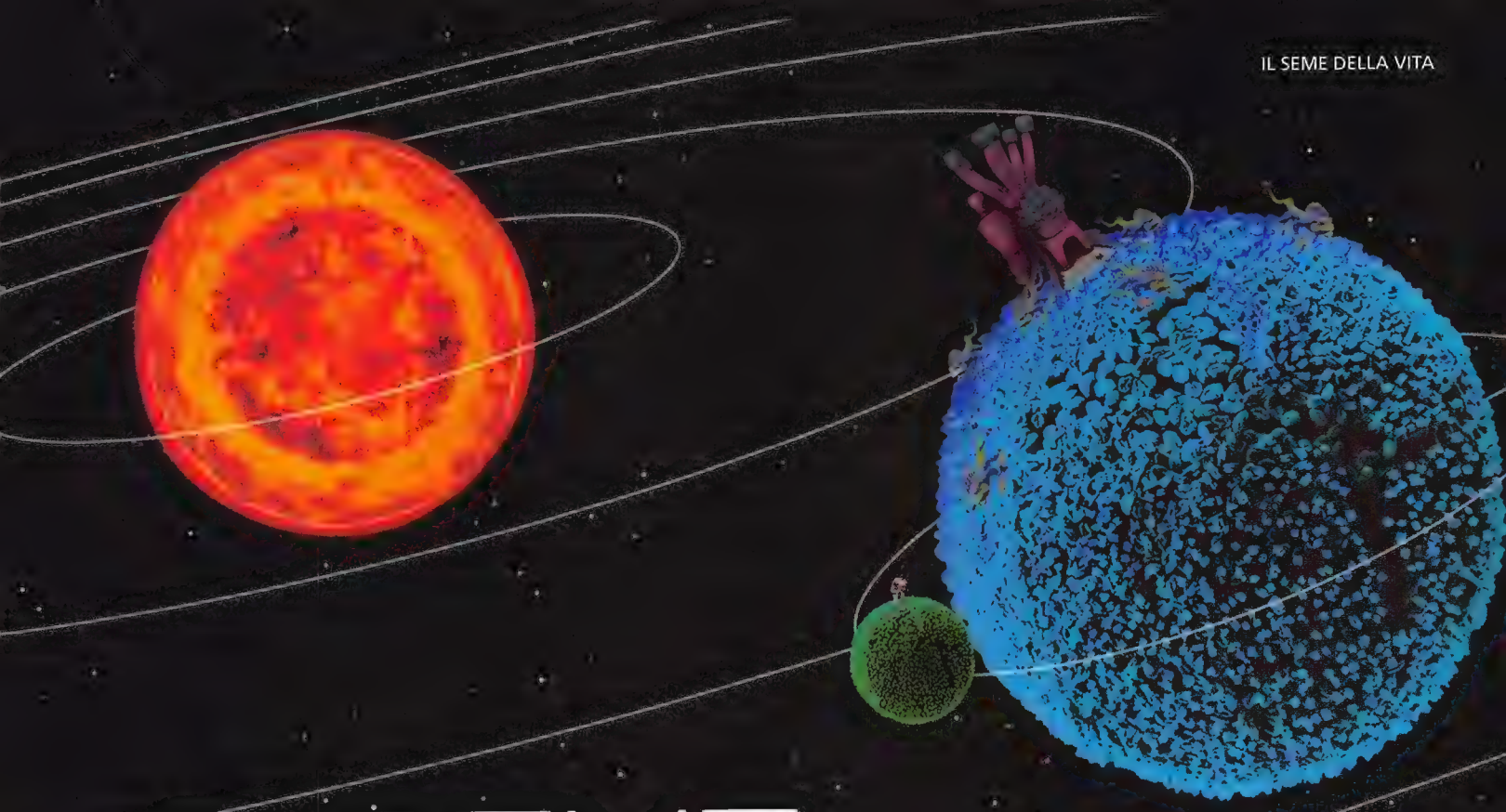
La risposta è ancora poco chiara. Sebbene le schermate rilasciate finora denotino una notevole varietà di ambientazioni e colori, il *Tingle RPG* non è una collezione di minigiochi, ma (come il titolo lascia intendere) un RPG a tutti gli effetti, anche se privo della profondità di un *Dragon Quest* o di un *Mario e Luigi: Fratelli nel Tempo*, tanto per rimanere in casa DS. Destando poco stupore in chi ha già affilato i propri denti con *Majora's Mask* o *The Wind Waker*, l'elemento cardine del gioco sarà il recupero di rupie, che potranno essere utilizzate per pagare il 'pedaggio' in determinati checkpoint e persino per acquistare nuove azioni per Tingle.



Sebbene la gestione delle gemme possa aggiungere una gradevole componente strategica all'avventura, il confronto con la PI da cui deriva sembra una maledizione a cui *Tingle RPG* difficilmente potrà sottrarsi. La serie di *Zelda* ha sempre mostrato una cura maniacale per l'evoluzione e il raffinamento, e in questo contesto il titolo DS appare come una bizzarra anomalia. La curiosità nel valutare lo spessore del gioco, a questo punto, è pari solo alla possibilità di osservare quanti giocatori verranno attratti da un'avventura con un protagonista tanto inusuale.

L'avventura di Tingle è incentrata sul recupero di rupie, da donare in offerta ad uno spirito che vive in un pozzo





IL SEME DELLA VITA

DALLA MOLECOLA ALLA GALASSIA, E DA WILL WRIGHT A VOI, IL GRANDE UNIVERSO DI SPORE È PIENO DI STELLE

L'ufficio di **Will Wright** è esattamente come lo si potrebbe immaginare, vale a dire ricoperto da cima a fondo di mappe del sistema solare, robot giocattolo radiocomandati, libri e note scarabocchiate che arrivano persino sulla porta a vetro che dà su un piccolo terrazzo. **Videogiochi** è qui per cercare di capire tutto, ma proprio Tutto. Il debutto a sorpresa di *Spore* ha avuto luogo durante la Game Developers Conference del 2005, in una stanza gremita di persone in piedi destinate a diventare i primi discepoli dell'opera di Wright. I loro sussurrati ed increduli 'l'hai visto anche tu?', assieme alle foto confuse scattate di nascosto con i cellulari, hanno fatto il giro di internet, ma la gran parte di chi ha assistito alla rivelazione non è stata capace di esprimerne pienamente il potenziale. Ogni successiva dimostrazione di *Spore* ha solo aggiunto altro su cui riflettere, altro da vedere, altro da digerire.

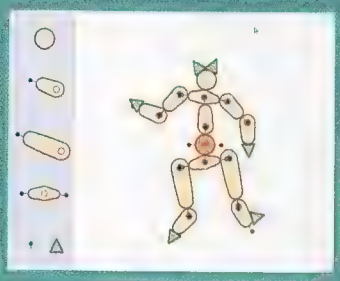
Il minuzioso livello di dettaglio del *The Sims* che lo ha preceduto sembra ora poca cosa agli occhi del mastodontico e ambizioso *Spore*. Ciononostante, Wright siede sbilenco sulla sua poltrona d'ufficio, tranquillamente pronto a rispondere a qualsiasi domanda nella consapevolezza che non esista alcuno spazio nel suo Spazio che non abbia già attraversato.

Considerando che si tratta di un gioco che simula la vita, l'universo e tutto ciò che c'è in mezzo, e che modestamente innova su ogni fronte, dalle sue tecnologie di generazione per mano dell'utente ai suoi contenuti single-player impollinati dall'operato di tutti, chiedete a Wright cosa lo inorgoglisca di più ed è lecito aspettarsi una litania di imprese ingegneristiche. Ma così non è: sono le persone.

"Il team", risponde senza neanche pensarci. "È un team di persone che ho scelto io una per una fra le migliori della società. In virtù di questo, ciò che all'inizio sembrava un design impossibile ha iniziato a diventare probabile, quindi possibile e ora fattibile, ed ogni volta il team ha superato le mie aspettative circa

Proto cultura

Un po' come la lenta evoluzione di *Spore*, il suo editor di creature è il risultato di un anno di continue sperimentazioni con vari metodi di creazione. Basandosi su materiali di riferimento come il Teddy di Takeo Igarashi (impiegato nella serie *Magic Pengel*), l'editor è passato attraverso un'infinità di revisioni in 2D e 3D, con risultati non sempre entusiasmanti. "L'editor originale era una sorta di programma di disegno in 3D, e se eri un grafico potevi scolpirci quello che volevi", ricorda il game designer **Chaim Gingold**, "ma poi sono arrivati i tester ed hanno detto tipo '... ma che roba è?'". È solo con l'arrivo di Gingold (il quale descrive il corpo come una pianta di fagiolo deformabile) che ha cominciato a prendere forma l'attuale modello di creazione, modello che ha immediatamente funzionato con utenti più o meno esperti, offrendo altresì un punto di partenza per definire il corpo di un personaggio in termini di personalità.



I mondi di *Spore* non sono disegnati, ma calcolati. I grafici dicono a un programmatore di volerne uno con fiordi e ghiacciai e questo viene generato proceduralmente

quello che sarebbe riuscito a realizzare tanto in ambito tecnologico che di design".

Una discesa in ascensore dall'ufficio di Wright allo studio vero e proprio offre testimonianza di quanto appena asserito. Nella cabina sta avendo corso una sorta di accidentale riunione di design, con il direttore artistico **Ocean Quigley** impegnato a descrivere un nuovo componente per l'UFO usando nient'altro che una serie di gesti accompagnati da suoni gutturali. Wright lo osserva silenzioso, generando la scena nella sua mente, e alla fine, proprio quando il campanello segnala l'imminente apertura delle porte, dà la sua approvazione. Mentre l'ascensore si svuota, **Videogiochi** domanda se sia davvero così facile decidere di aggiungere nuove funzionalità in *Spore*. "Con Ocean, sì", risponde Wright.

Il compito di Quigley nello sviluppo di *Spore* potrebbe inizialmente sembrare improbo (definire lo stile grafico di un'intera galassia composta da alcuni milioni di pianeti), nonché basato, per sua ammissione, sulla continua interazione e sperimentazione di milioni di piccoli elementi di un problema. Ma se si considera che il gioco ha visto il team assumere una struttura alquanto anomala, con un gruppo di grafici equivalente a solo un terzo di quello che ha lavorato sul primo *Sims* e con uno di ingegneri già più grande di quello di *Sims 2*, è chiaro che il ruolo di Quigley sia alquanto particolare.

"Di solito dirigo i grafici, ma questo è un gioco per il quale trascorro tutto il mio tempo a dirigere gli ingegneri. Non sono i grafici a fare la gran parte del lavoro, ma gli ingegneri che codificano il sistema, pertanto diventa necessario capire cosa fare affinché il giocatore o il sistema procedurale possano realizzare qualcosa come questo," Quigley prende e mostra una delle stampe delle creature 3D sparpagliate sulla scrivania, "in maniera facile e veloce. È alquanto bizzarro. Di solito dico agli artisti: 'Fatelo più blu', ma in questo caso dico agli ingegneri: 'C'è qualche modo per fondere queste due cose in maniera procedurale?' oppure: 'Dobbiamo eseguire un passaggio di occlusione ambientale su questo in modo che le ombre si sincronizzino'. È un lavoro bizzarro".

"OH MIO DIO, FA CHE I GIOCATORI DIVERGANO ALTRIMENTI TANTO VALEVA DARGLI UN GIOCO A LIVELLI"

L'obiettivo primario della fase Creatura è trovare un partner disposto a riprodursi. Non è noto come venga rappresentato l'accoppiamento, ma la natura procedurale delle animazioni ispira imprevedibilità

Dal momento che il gioco si affida alle imprevedibili mani dell'utente e che ogni elemento visivo è generato dalla sua tecnologia, viene da chiedere a Quigley (il quale ha lavorato a titoli come *SimCity 4* dove i designer avevano il controllo totale di ogni pixel) se ritenga che la struttura di *Spore* sia sufficientemente rigida da sopportare tutte le possibili permutazioni o se tema che i giocatori possano divergere dalla norma.

"Be', l'intera ideologia del sandbox si basa sulla previsione di come il giocatore possa divergere, pertanto se non diverge abbiamo lavorato inutilmente", dice prima di coprirsi il viso con le mani e aggiungere con tono fintamente disperato: "Oh mio dio, fa che i giocatori divergano altrimenti tanto valeva dargli un gioco a livelli.

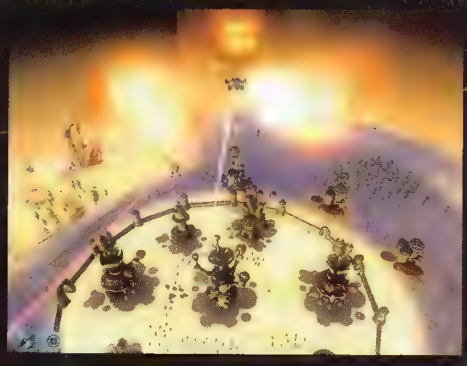
"Ovviamente ci sono casi limite in cui i giocatori possono spingersi in angoli dove le cose si comportano in maniera sbagliata o inaspettata, ma non mi preoccupa. Di fatto, è dove immaginiamo risieda gran parte della rigiocabilità di *Spore*. Se voi...", Quigley distende a razzo le braccia in avanti accompagnando il gesto con un *thhbpt*, "e avete finito col gioco, ottimo. Ma noi speriamo, un po' come in *SimCity* o *The Sims*, che il giocatore faccia questo per otto o dieci ore e quindi si chieda: 'Hmm, chissà cosa sarebbe successo se in *quel* momento avessi fatto *quello*', e quindi esplori le varie ramificazioni e variabili di stato offerte dal gioco, sia in termini di ciò che si può costruire che di ciò che si può manipolare: creature e altre civiltà.

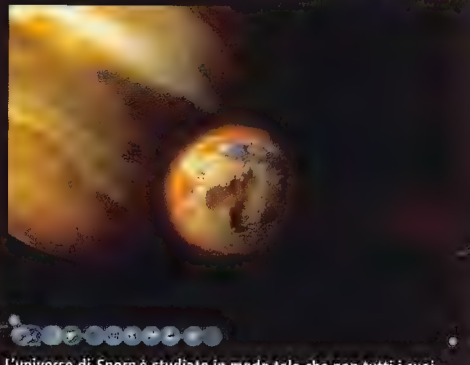
"Non creiamo veri e propri livelli, ma macchine che fanno livelli. Quando si atterra su un pianeta, parte della sfida che stiamo affrontando è rendere quel pianeta visivamente interessante di modo che il giocatore non dica 'oh, eccone un altro'. Vuoi vedere qualcosa che davvero ti faccia pensare che ci sia una intelligenza alla base delle decisioni estetiche e, ovviamente, i livelli devono essere validi di modo che quando arrivi su un pianeta l'interazione non sia solo del tipo: 'Oh, è carino... ok, vado'. Il che rappresenta un problema, qualcosa che stiamo ancora rimuginando e manipolando".

Gli ingegneri di *Spore* sono impegnati su un altro compito altrettanto erculeo: cercare di offrire un set di animazioni keyframed e algoritmiche per le creature che possa sostenere la libertà creativa del giocatore. Attraverso l'apposito programma di animazione, appropriatamente battezzato SPASM, il capo del team di animazione **Chris Hecker** manipola una parata intergalattica di creature grandi e piccole prendendo quella che potrebbe essere la mano di una e animandola in una sorta di gancio

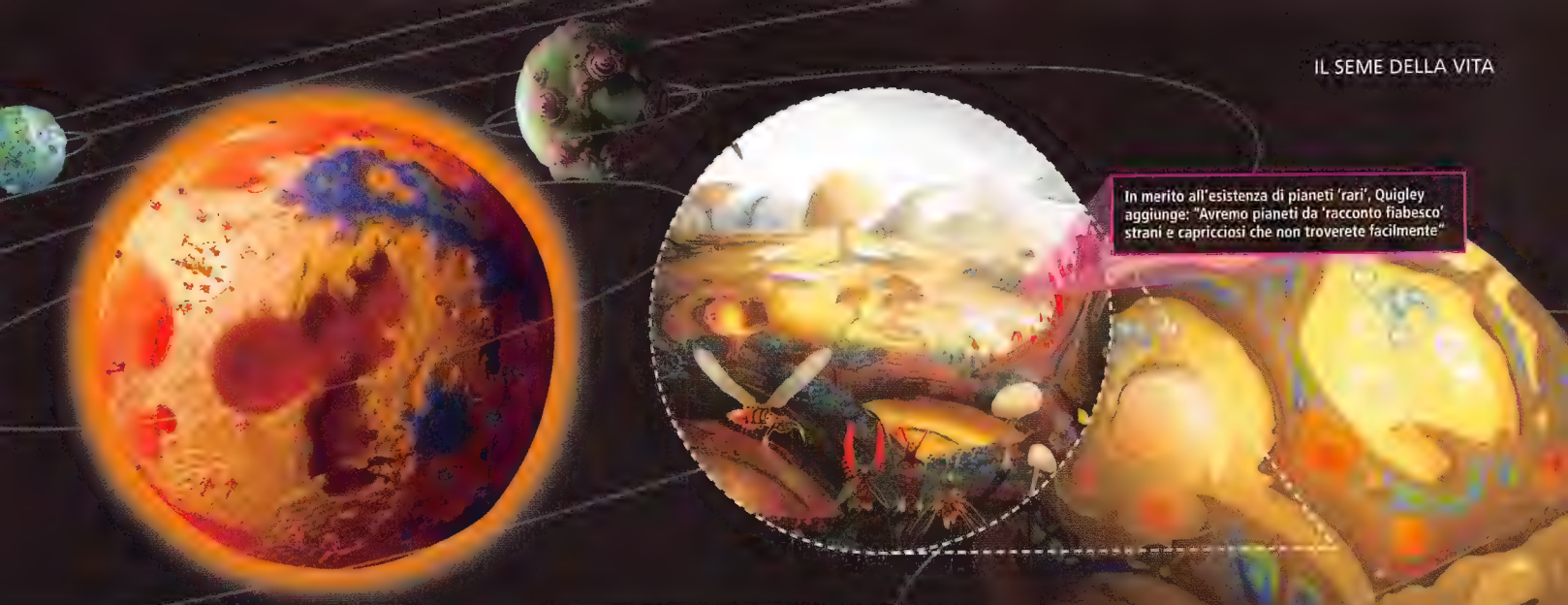
Generi incrociati

Normalmente, l'idea di realizzare un gioco che misceli più generi, ad esempio uno sparatutto in prima persona e un RTS, pone di fronte a non pochi problemi di design. Ora immaginate cosa comporti doverne mettere insieme sei. Una delle sfide che l'ambizioso design di *Spore* si trova ad affrontare è quella di realizzare un'interfaccia ed un sistema di controllo per un gioco che propone sei diversi tipologie di gameplay. La prima fase di *Spore* è una sorta di *Pac-Man* protozoico. Quindi si passa alla modalità Creatura, un gioco di sopravvivenza a controllo diretto che vede il giocatore operare nell'ambito di un branco alla ricerca di un partner con cui riprodursi. La progenie che ne consegue si evolve in Tribù, Città e Civiltà nell'ambito di tematiche simili a quelle affrontate dai precedenti *The Sims* di Wright (soddisfacimento di bisogni, relazioni con il prossimo). In caso di successo, la propria creatura accederà infine alla fase Spazio, nella quale il giocatore potrà viaggiare liberamente fra milioni di stelle, esplorando una galassia in continua mutazione grazie ai contenuti realizzati da altri giocatori. È in questa fase che l'editor delle creature diventa strumento di libera creazione e diffusione di nuove vite nell'universo.





L'universo di *Spore* è studiato in modo tale che non tutti i suoi pianeti siano ugualmente ricchi e popolati, sebbene Wright dichiarì che anche il più arido dei corpi celesti potrebbe dare qualche frutto nella forma di un artefatto alieno altrimenti inaccessibile, facendo di ogni fermata una potenziale lotteria



In merito all'esistenza di pianeti 'rari', Quigley aggiunge: "Avremo pianeti da 'racconto fiabesco' strani e capricciosi che non troverete facilmente"

destro, con il resto della line-up che tenta di compiere lo stesso movimento utilizzando qualsiasi appendice analoga di cui disponga.

Hecker spiega che a causa dell'impossibilità di animare individualmente ogni creatura, il fallimento, nei termini di *Spore*, non è necessariamente improbabile. "Uno dei temi di Will su cui dipendiamo fortemente è: 'se devi fallire, fallo in maniera divertente'. La speranza è che se si comincia a realizzare una creature folle come questa...", dice Hecker mentre inquadra un decapode innaturalmente asimmetrico, "... ecco questa ha 11 zampe. Non hai idea di come potrebbe camminare una creatura con 11 zampe, pertanto se inciampa su se stessa è tipo: 'Hey, è fatto apposta'. Se riusciamo ad azzeccare un'animazione che funzioni per l'80 per cento delle creature, farne un altro paio che coprano un restante 15 per cento, e ad avere infine un 5 per cento di animazioni che falliscono umoristicamente, allora siamo a cavallo".

Mentre viene concesso un altro tour attraverso l'universo in espansione di *Spore*, è difficile non lasciarsi impressionare tanto dalla sua immensità quanto dalla meraviglia legata alla sua struttura a spirale. Eppure si percepisce un senso di enormità ancora da implementare. Due anni di design alle sue spalle, ma solo da poco in pieno sviluppo, il gameplay nello Spazio, l'ultima frontiera di *Spore*, viene solo accennato attraverso nuovi dialoghi che vedono vicini di casa planetari lamentarsi del fatto che il loro pianeta d'origine sia stato attaccato a seguito dello scoppio accidentale di una guerra cosmica.

Quanta diplomazia e negoziazione è lecito aspettarsi? "Molta di più", spiega Wright. "Di fatto, avremo alleanze interstellari e si potrà interagire con i pianeti di qualsiasi livello, da quello brullo a quello selvaggio, tribale, civilizzato... ciascuno avrà delle diverse dinamiche di gioco.

"Quando arrivi ad interagire con razze che viaggiano nello spazio, le opzioni si moltiplicano. A quel punto puoi scegliere di attaccarle, formare alleanze, commerciare o compiere missioni: ci saranno missioni generate a quel livello. Ma credo che il gioco di relazione a livello interstellare sarà una elaborazione di quello che abbiamo a livello di civiltà, dove ho una nazione con rapporti buoni o brutti: potrei essere un partner commerciale di *questi* tizi, potrei tentare di influenzare culturalmente questi tizi, ma attaccando *quegli* altri tizi, e questo vale anche a livello tribale dove l'interazione diventa molto semplice. Questa struttura relazionale, che inizia a livello tribale in maniera molto semplice, subisce una elaborazione in città, civiltà e infine nello spazio dove probabilmente diventa la più elaborata".

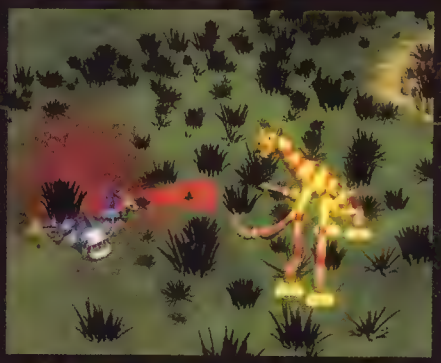
È forse l'esplorazione interstellare lo scopo ultimo del gioco o possono i giocatori vivere esperienze altrettanto ricche anche a livelli inferiori? "Il passaggio da un livello al successivo è sempre opzionale per l'utente. È il giocatore a innescare l'avanzamento, pertanto se vuole restare al livello Creatura può farlo per tutto il tempo che vuole. Prevediamo che certi giocatori apprezzeranno certi livelli più di altri, e inoltre, quando si arriva al livello Spazio, è possibile in qualche modo rivisitare livelli precedenti da quel punto di vista, pertanto se vi è piaciuto il gioco dell'ecologia della creatura potete elaborare geneticamente nuove creature nell'editor e usarle per popolare nuovi mondi".

Il primo contatto con una nuova specie pone un dilemma morale in cui il giocatore può scegliere di stupire con fuochi d'artificio, persuadere culturalmente con un concerto o, più semplicemente, innescare una probabile guerra interplanetaria distruggendo la sua civiltà

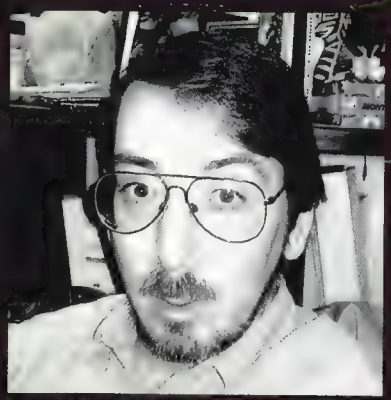
Dal momento che la serie *The Sims* è riuscita a guadagnarsi il successo proponendo ambienti domestici al suo pubblico, viene da chiedersi se il tema sci-fi di *Spore* non possa ostacolarne la diffusione fra i casual gamer. "Non si sa mai", confessa Wright. "Quando andavo in giro pro-

Laboratorio di vita

È incredibile quanto l'editor di creature di *Spore* sia istantaneamente accessibile ed infinitamente avvincente, o la rapidità in cui si viene a formare un legame materno con la propria creatura nel momento in cui le si aggiunge l'ultimo pezzo del corpo e saluta la vita stiracchiandosi e ruggendo. "La metafora che uso", dice Gingold, "è quella di 'pastelli magici'. La cosa bella dei pastelli è che sono facili da usare per un bambino. Sono amichevoli, attraenti e non c'è da lavorarci molto per realizzare qualcosa". Analogamente, con l'editor di creature di *Spore* "puoi semplicemente scarabocchiare per realizzare qualcosa. Ma la ragione per cui questo è magico è che si tratta di un Pinocchio. Quello scarabocchio prende effettivamente vita". L'editor è deliberatamente fine a se stesso, non è solo un mezzo per aggiungere alla propria creatura una chela o un paio di gambe extra per migliorarne la tecnica di combattimento, ma lo strumento con cui il gioco stimola la creatività dell'utente. Sebbene siano disponibili parti preconfezionate per una rapida creazione, i giocatori esperti possono operare sulle giunture degli arti cliccandovi con il tasto destro del mouse per personalizzare ulteriormente i proprio avatar.



Nel caso in cui la propria creazione non riuscisse a sopravvivere, il giocatore potrà regredire alla forma di uovo con l'opportunità di ricreare e rigiocare il livello. In alternativa, potrà evitare di riprodursi subito e quindi 'tirare avanti' accumulando i punti DNA utili al potenziamento della creatura



La mente dietro *Spore*, Will Wright. Il suo primo gioco, *Raid on Bungeling Bay*, uscì per C64 nel 1984

Espansione multiformato

Le ambizioni multipiattaforma di *Spore* non sono più un segreto, ma, come spiega Wright, ogni versione amplierà la portata del gioco piuttosto che adattarlo. "Con *The Sims* abbiamo praticamente detto: 'Prendiamo l'esperienza di base e portiamola su diverse piattaforme'. Con *Spore*, invece, abbiamo pensato in termini di franchise sin dall'inizio, e la versione PC è semplicemente la prima". Le carte relative ad ogni oggetto scoperto nel mondo di gioco finiscono in una cosiddetta Sporepedia che tiene traccia non solo del creatore dell'oggetto, ma anche di dati essenziali che secondo Wright permetterebbero a quel mondo di espandersi. "*Spore* è decostruibile in modi interessanti: possiamo estrarne livelli specifici, come il livello Creatura, e farci un gioco per sistemi portatili, o prendere uno dei suoi meta giochi come lo scambio di carte e trasportarlo in un card game vero e proprio, vuoi con carte reali o sul vostro cellulare. Stiamo studiando un sacco di cose tutte legate a *Spore*, ma che non sono necessariamente l'intero gioco ficcato in ogni singola piattaforma".

Da sinistra, il game designer Chaim Gingold, il lead engineer Andrew Willmott, il software engineer Dan Moskowitz, il technology fellow Chris Hecker e l'art director Ocean Quigley sono tutti impegnati su *Spore* per incoraggiare la creatività dei videogiocatori malgrado i limiti imposti dalla tecnologia attuale

"Potremmo avere pianeti realizzati ad hoc che siano tipo degli easter egg", suggerisce Quigley con un ghigno, "tipo, hei, c'è mica la Terra in questa galassia?"

ponendo l'idea per *The Sims* parlando di cose come portare fuori la spazzatura e pulire i bagni, tutti mi dicevano che avrebbe fallito perché troppo domestica: perché qualcuno avrebbe voluto giocarci? Col senno di poi, ora tutti dicono: 'Be', è chiaro che abbia avuto successo visto che riguarda la vita domestica'.

"Credo che sia piuttosto una questione di accessibilità, fare in modo che chi non conosce Tolkien o D&D o la storia militare possa entrare, cominciare a premere tasti e divertirsi, imparando il gioco nel mentre. Sebbene i temi sembrino un po' scientifici, la gente conosce il modo in cui si muovono le creature, ne sa un po' di evoluzione, di astronomia, ma non è assolutamente necessario.

"La cosa importante è che sia immediatamente appagante, che la gente non si trovi a dover affrontare un NPC che gli fa il mazzo ogni cinque minuti e che possa andare in qualsiasi direzione desideri. Potrebbe essere la direzione creativa concernente la decorazione della propria creatura, o quella strategica relativa alla gestione della propria città, o potrebbe essere l'esperienza simil-MMO ai comandi dell'UFO, commerciando e collezionando rarità".

Eppure fino ad ora sembra che l'unico modo per accumulare 'punti DNA' (la valuta elicoidale necessaria per far evolvere la propria creatura) passi per il combattimento e la dominazione, ma Wright assicura che anche i pacifisti avranno le loro opzioni.

"È così adesso, ma stiamo cercando di bilanciare le cose. Per esempio, ora è possibile guadagnare punti DNA mangiando le uova altrui di nascosto senza neanche combattere, e probabilmente finiremo per distribuire altre attività come questa nel mondo di gioco. Ovviamente, gran parte delle creature che abbiamo mostrato è carnivora, ma ne esistono anche di vegetariane che possono acquisire punti DNA semplicemente mangiando frutta, nel cui caso il combattimento è più per autodifesa".

Sono le creature (capaci di emettere il verso dell'accoppiamento per trovare partner consenzienti e progredire nel gioco) sempre i maschi delle varie specie? "A dire il vero non abbiamo ancora stabilito il sesso del personaggio. In questo momento ogni creatura è 'polisessuale'. È una finzione divertente, ma credo che alla fine sia più semplice così. Quando si emette il richiamo, risponde solo una determinata percentuale della propria specie, e potreste interpretare la cosa come se stessero rispondendo solo le femmine o solo quelle in calore. Preferisco che la cosa resti ambigua dal punto di vista dell'utente. Ma credo che alla fine, quando ci si accoppia, basti vedere chi dei due depone le uova", ride.

Ogni veicolo o edificio può essere disegnato dall'utente, ma Moskowitz sottolinea le difficoltà nel rendere i giocatori architetti: "Con una creatura, se le stacchi la testa le dai comunque una certa personalità. Con un palazzo non funziona allo stesso modo"

"CREDO SIA QUESTO IL MESSAGGIO PIÙ PROFONDO, CIOÈ CHE TUTTI SONO PIÙ CREATIVI DI QUANTO POSSANO PENSARE"

Il capo ingegnere Andrew Willmott descrive lo Spazio come il livello più impegnativo in termini di design: "Diversamente dagli altri sottogiochi, su cui abbiamo lavorato per quattro anni, lo Spazio è in fase di implementazione solo da poco. Will dice che è grande quanto gli altri giochi messi insieme"

Come suggerito dal suo ultimo intervento alla Game Developers Conference, il modus operandi di Wright va ben oltre la fiction umoristica, e di nuovo, quando spiegata, l'idea che *Spore* sia un progetto fondato sulle persone (un gioco fatto da persone affinché persone possano fare il gioco) diventa ancora più chiara. "Credo che un messaggio più personale sia quello che, per certi versi, chiunque ha un universo dentro di sè, nella propria immaginazione, che con gli strumenti giusti è possibile tirar fuori e rappresentare. Mi piace l'idea che qualunque persona possa creare il suo universo nel gioco, bit per bit, creatura per creatura, palazzo per palazzo. Alla fine faranno un passo indietro e diranno: 'Wow, ho creato tutto questo mondo', il che, secondo me, è molto potente.

"La prima volta che ho giocato a *Myst* mi sono guardato intorno e la prima cosa che ho pensato è stata: 'Qualcuno si è divertito un sacco nel realizzare questo mondo e mi piacerebbe avere gli strumenti per crearne uno simile anch'io'. Credo sia questo il messaggio più profondo, cioè che tutti sono più creativi di quanto possano pensare".

E dopo aver finito *Spore*, il suo *SimTutto*, cosa resta da fare per Wright? "Niente. Ho sempre desiderato fare *SimNiente*. Non sarebbe un gioco fantastico?".

LIBERTÀ SENZA FRONTIERE

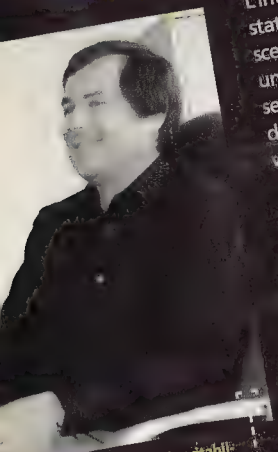
The Outsider invita a non fidarsi di nessuno e a credere che tutto può accadere. Due anni prima della sua uscita, Videogiochi va in cerca della verità

Scena prima. La telecamera mostra i gradini del Campidoglio alle prime luci dell'alba. Mentre i cittadini di Washington si preparano ad affrontare una nuova giornata, un uomo sta correndo con tutte le energie che ha in corpo. Ha giurato fedeltà alla propria nazione e ai suoi abitanti, proprio come coloro che ora, per volere di chi opera nell'ombra, gli stanno dando la caccia. Ma chi è esattamente l'Outsider? È forse questo fuggitivo, etichettato come nemico dello stato e quindi costretto a vivere ai margini della società? O è forse **David Braben**, presidente e fondatore di Frontier Developments, creatore di *Elite* e uomo distante dai riflettori dell'industria? O magari è lo spirito di quel titolo paradigmatico che finalmente rientra nell'atmosfera terreste nelle più improbabili delle forme? Una cosa è certa: *The Outisder* è un progetto affascinante e pericolosamente ambizioso.

"Abbiamo cercato degli elementi che non vengono davvero sfruttati nei videogiochi", comincia Braben, "come in quei titoli dove sono presenti i media, ma solo nelle cut-scene. Una delle dimensioni di *The Outsider* è la manipolazione dei media, il modo in cui tutta la cosa viene strutturata. Ci siamo anche chiesti come creare l'esperienza di un thriller in un mondo videoludico. La filosofia del 'se si muove, uccidilo' mi ha sempre stufato.

Jameson è dotato di vettura governativa d'ordinanza, ma la città offrirà mezzi di trasporto alternativi. Non è ancora chiaro come verranno controllati dal giocatore, ma è indubbio che Frontier opterà per la soluzione più spettacolare e drammatica

"Il problema di un sacco di giochi recenti è che non provo empatia per il protagonista"



Pur essendo associata inevitabilmente a David Braben, Frontier ha un organico molto ampio, con oltre 100 dipendenti in forza nei suoi uffici di Cambridge

L'intera industria è entrata in questo stato mentale secondo cui se si punisce qualcuno per aver ucciso allora è un male. Invece dovrebbe sempre esserci una conseguenza. Come in *Elite*, dove l'omicidio era illegale e ti ritrovavi con la polizia alle calcagna"

Ancora residente a Cambridge, dove è iniziata la sua carriera nel lontano 1982, Braben non è tipo da farsi influenzare dalle mode, ma gli piace tenersi aggiornato sui trend dell'industria. Sa per esempio che un gioco moderno costruito sull'ambizione piuttosto che su una riconoscibile proprietà intellettuale ha bisogno di essere amato per guadagnare visibilità e rigiocato per durare a lungo. Braben accusa il realismo di aver sminuito l'artisticità del game design, ed è preoccupato da tutti quei negozi che ritirano l'usato nella vendita di nuovo software. "Rende il tutto molto più scadente", si lamenta. "Entri in un negozio e ti sembra di stare al mercato delle pulci". Lo sviluppatore apprezza inoltre l'acuta prossimità del videogioco al cinema e ritiene che l'equivalente ludico de 'La Nascita della Nazione' sia ormai dietro l'angolo. Come hanno scoperto alcuni produttori di Hollywood all'ultimo E3, *The Outsider* è un'idea che unisce due industrie: un action adventure game e un film, da sviluppare parallelamente.

"Se si pensa ai film, i quali rappresentano ancora ambienti molto realistici, ci sono un sacco di contenuti artistici lì dentro. C'è gente come Ridley Scott che usa tutti quei campi instabili, adottando inquadrature davvero fantastiche. L'aspetto di una scena trasmette un sacco di messaggi, così come la sua composizione, eppure è qualcosa che è mancato completamente ai videogiochi finora. Ci sono poche persone, e Kojima è una di queste, che vi hanno prestato attenzione".

Come prevedibile quando si parla di Hollywood, l'iterazione cinematografica di *The Outsider* è argomento top secret. Braben non rivela alcun nome di partner in quest'impresa, limitandosi a dichiarare che c'è "un numero ben definito di persone" interessate al progetto, il quale è stato concepito interamente negli studi di Frontier. "Al momento stiamo esaminando delle soluzioni per finanziare contemporaneamente film e videogioco, usando società d'investimento esterne", prosegue. "Ciò che sarà identico nel film e nel gioco è il punto di partenza del giocatore. Siamo assolutamente consapevoli che probabilmente il giocatore non seguirà la trama del film, ma se vorrà potrà anche farlo. Stiamo discutendo su diverse modalità per affrontare la cosa. Potrebbero anche esserci più edizioni del film leggermente diverse fra loro". Ma una decisione a riguardo, viene rimarcato, spetta ad altri. Nell'organizzare questo incontro con il cinema, la priorità di Braben è assicurarsi che il gioco possa reggersi sulle proprie gambe.

"Il problema di un sacco di giochi recenti", dichiara, "anche di quelli che hanno funzionato alla grande come *GTA*, è che non provo empatia per il protagonista e le sue disavventure. [Il protagonista di *GTA*] è un tizio odioso che fa il magnaccia e spaccia droga, è un assassino, e anche tu sei costretto a fare le stesse cose. Credo che *San Andreas* abbia esposto molto bene il problema. C'erano quattro missioni che potevi fare molto velocemente e che seguivano tutte un unico filo. Ma quello stesso filo contraddistingueva bene o male tutto il resto del gioco. Quel genere di meccanica, anche se eseguita egregiamente, può portare sovente a [una ripetizione del tipo] gameplay-cutscene-gameplay, fornendo al giocatore solo luoghi per andare dal punto A al punto B. E non mi piace l'idea di essere guidato.

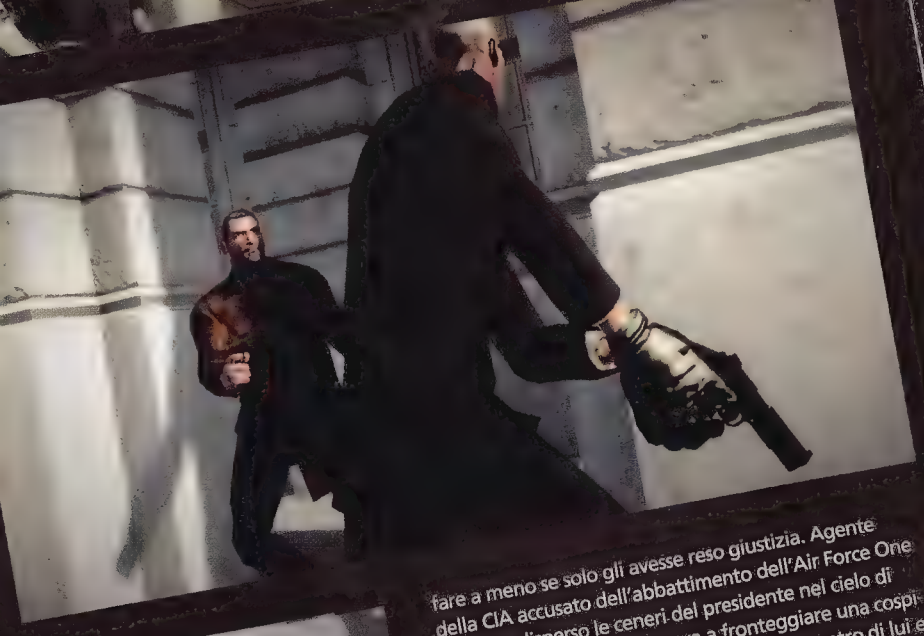
"Un'altra cosa che mi fa imbestialire è che se hai una persona che è solo uno dei dieci milioni di abitanti di una città, perché diavolo a qualcuno dovrebbe fregare di quello che fa? Nei film, ancora una volta, questa caratteristica funziona

La vignettatura (effetto che rende più scuri gli angoli di un'immagine) è un termine di provenienza cinematografica e fotografica, sempre più comune nei videogiochi

La tech demo mostra le dinamiche dell'IA di gruppo e il comportamento del traffico di *The Outsider*. Sebbene sia tutto ancora provvisorio, i primi segnali sono comunque incoraggianti

TITOLO: **THE OUTSIDER**
SISTEMA: **N.D.**
PRODUTTORE: **N.D.**
SVILUPPATORE: **FRONTIER DEVELOPMENTS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **N.D.**

È confortante vedere Frontier trasportare con efficacia la caratterizzazione dei personaggi da carta a video, dotandoli di espressioni facciali carismatiche uniche nel loro genere



alla grande perché sin dall'inizio della pellicola fanno immedesimare lo spettatore con il protagonista. 'Capricorn One' è un film incredibile, dove a un certo punto hai questa scena meravigliosa in cui [gli astronauti] capiscono di essere tutti morti e che devono darsela a gambe. Credo sia anche la prima volta in cui ho sentito il termine 'elicotteri neri' e da allora ho iniziato ad interessarmi alle teorie cospirative. Altri film simili, come 'Il Fuggitivo' o 'US Marshalls' presentano qualcuno con cui immedesimarsi".

Quel qualcuno, in *The Outsider*, sarà John Jameson, un personaggio il cui cognome dovrebbe lasciare pochi dubbi sulla natura di successione spirituale del progetto dal momento era anche quello assegnato di default al capitano di *Elite*. Egli è il classico uomo in fuga da un sistema in cui ha creduto per tutta la vita: un cliché di cui il videogioco potrebbe anche fare a meno se solo gli avesse reso giustizia. Agente della CIA accusato dell'abbattimento dell'Air Force One e di aver disperso le ceneri del presidente nel cielo di Washington, Jameson si trova a fronteggiare una cospirazione ad alto livello, una società rivolta contro di lui e mass-media in grado di influenzare l'opinione pubblica su una sua eventuale colpevolezza. Con ovvio beneficio per il titolo Frontier, la situazione pone il giocatore di fronte a un'ampia gamma di opzioni: alcune sono morali, altre no, ma nessuna di queste sembra inaccettabile per un uomo in una condizione tanto drammatica.

"Il fatto che impersoniate un personaggio buono o meno è rilevante fino a un certo punto", precisa Braben. "È importante che veniate precipitati di colpo in una situazione che vi porti a pensare, in maniera curiosa: 'Potrei davvero trovarmi in questa situazione fra qualche giorno', considerando tutto l'andazzo di queste persone che vengono accusate di terrorismo. Probabilmente non ne sono responsabili, però una mattina scendono le scale e si ritrovano della gente che gli dice: 'Ehi, hai della candeggina sotto al lavandino!'. È una cosa che fa pensare.

"Per via della complessità della trama, soprattutto con il coinvolgimento degli studi cinematografici, *The Outsider* è stato costruito come una trilogia. Il che è tanto esaltante per una casa di produzione cinematografica quanto lo è per noi, perché ci permette di creare personaggi molto dettagliati, di cui si possono immaginare le vite in futuro. A patto che non li ammazziate, ovviamente". Stando alle dichiarazioni di Frontier, i grafici dello studio sono rimasti estasiati dall'idea di poter delineare un cast di forti personalità, e i

INSERZIONI PERICOLOSE

L'annuncio di *The Outsider* risale a un anno or sono, con un comunicato stampa stringato e una semplice schermata ritraente John Jameson. Una strategia di basso profilo che Braben giustifica col desiderio di cercare nuovo staff per il proprio studio più che di pubblicizzare il gioco: "Uno dei problemi di progetti simili risiede nell'assunzione di persone, e l'annuncio serviva solo a mostrare che stavamo lavorando sulla next-gen. Dato che non puoi rivelare se sei in possesso di devkit o meno, il gioco è un modo di annunciare ciò su cui stai lavorando.

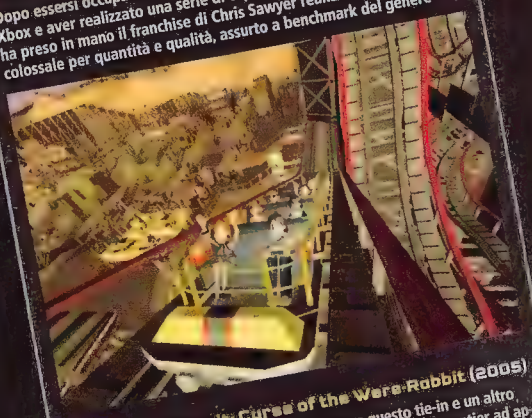
"Il problema dell'essere una casa che realizza giochi è che vieni sempre giudicato per quello che hai lanciato. Il che va bene, ma la gente ritiene che quello sia ciò su cui stai ancora lavorando (il che è anche vero, dato che stiamo ancora realizzando titoli per questa generazione), ma il punto è che si tratta di un problema di percezione. La gente viene facilmente etichettata in questo settore". Per chi volesse etichettare Frontier, ecco uno sguardo alle sue produzioni più recenti:

A Dog's Life (2003)

Ingiustamente derisa dalla critica per l'apparente semplicità del tema trattato, la simulazione canina di Braben ha fornito un interessante scorcio su come miscelare efficacemente gioco di ruolo e sandbox, ottenendo un successo di pubblico che i più ancora ignorano

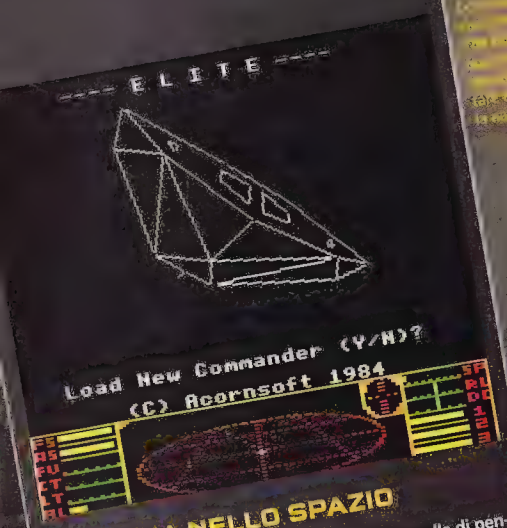
Rollercoaster Tycoon 3 (2004)

Dopo essersi occupata della conversione del primo episodio per Xbox e aver realizzato una serie di espansioni per il seguito, Frontier ha preso in mano il franchise di Chris Sawyer realizzando un titolo colossale per quantità e qualità, assurto a benchmark del genere



Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit (2005)

La collaborazione con Aardman per realizzare questo tie-in e un altro episodio esclusivo per console, *Project Zoo*, ha costretto Frontier ad apprendere l'arte del focus testing sui bambini. Fare in modo che seguissero le indicazioni a video, dice Braben, è stata una sfida inaspettata



ODISSEA NELLO SPAZIO

"La strategia a lungo termine è sempre stata quella di pensare al gioco definitivo, alle cose che vanno fatte per realizzarlo". Anni dopo il primo accenno alla sua esistenza, il quarto episodio di Elite è ancora in cantiere, ma difficilmente vedrà la luce prima del dovuto. "Ciò che mi ha sempre dato fastidio", spiega Braben, "è che al momento qualsiasi interazione con i personaggi è insulsa o prevede di ucciderli. È un peccato mortale. Servono davvero nuove tecnologie per soddisfare le ambizioni di *Elite IV* e alcune di queste sono già presenti in *The Outsider*".

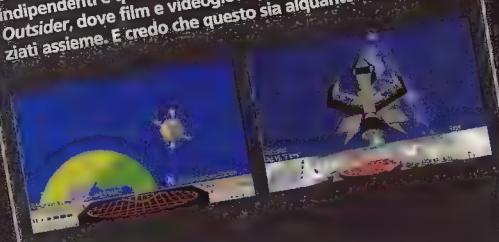
L'uomo che, insieme a Ian Bell, diede vita alla serie non ha peli sulla lingua quando esamina i progressi compiuti dai suoi imitatori in questi anni. "Ciò che ha fatto *Eve Online* è stato prendere la tecnologia delle macchine di prima generazione e sostituirla con quella di quarta, ma in realtà il gioco è sempre lo stesso. Ovviamente hanno moltiplicato le cose da fare e, ad essere onesti, hanno creato un eccellente universo online dal seguito enorme. Quello che è interessante dei ragazzi di *CCP* è che sin dall'inizio hanno detto: 'Stiamo facendo un nuovo *Elite*'. Poi hanno provato a dare un colpo di spugna, ma è abbastanza chiaro da dove siano partiti.

"La cosa importante di *Elite IV* è che noi esaminiamo il perché giocavate al titolo originale e affrontiamo la questione in modo diverso. Gary Penn mi descrisse *GTA* come un *Elite* in una città e la cosa è interessante. Naturalmente Gary è stato anche producer per un certo tempo di *Frontier*. Ma molti dei primi cloni di *Elite* consideravano *Elite* come una semplice navicella che volava in giro, il che non è così, e proprio per questo motivo hanno fallito. *Federation of Free Traders*, per esempio, non era divertente. Era interessante e più bello a vedersi, ma *Elite* era più una questione di ciò che accadeva nella tua testa.

"Ironicamente è un gioco che voglio davvero realizzare. Ma non voglio rimanere deluso. Credo che abbiamo una sola possibilità per realizzare qualcosa di grande. È quasi un'ossessione e, in questi giorni e in quest'era così cinica è molto più difficile da realizzare: ecco perché non ne ho ancora parlato con alcun publisher. E non lo farò finché non ci sarà la tecnologia adatta. Non vogliamo essere forzati a fare qualcosa che non tenga fede alle aspettative".

Una lezione imparata a proprie spese? "Abbiamo imparato molto", ammette Braben circa *First Encounters*, il seguito di *Frontier* che portò a una causa di quattro anni fra Braben e il publisher GameTek. "Era una società che stava andando a gambe all'aria, un problema ricorrente in quest'industria. Hanno fatto un gran casino, e il gioco non sarebbe dovuto uscire in quello stato. Fu una disgrazia.

"Ma è altrettanto innegabile che ora sappiamo molto di più riguardo a potenziali accordi, e credo che gli equilibri di potere si stiano sicuramente spostando in quel senso. La possibilità che gli sviluppatori sovvenzionino publisher indipendenti è qualcosa che stiamo studiando con *The Outsider*, dove film e videogioco potrebbero essere finanziati assieme. E credo che questo sia alquanto salutare".



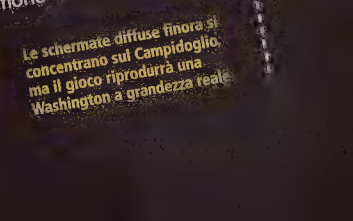
risultati parlano da soli. Figure come la giornalista Janey Reynolds o il boss mafioso Don Carlson portano nelle carni, nelle ossa, nella carie e nelle contusioni i segni di un passato ben delineato. Come suggerito da un convincente filmato di animazioni facciali, *The Outsider* non dovrebbe avere problemi nel ritrarre soggetti credibili e altamente caratterizzati.

La premessa alla base della storia principale è che la CIA avrebbe passato diversi anni ad ammassare armi, equipaggiamento e personale, essenzialmente esagerando sui costi della guerra. Quelle invisibili risorse di persone 'uccise', veicoli 'persi' e munizioni 'usate' è l'inventario di Jameson, ora impegnato a fuggire dalla squadra di pulitori del governo per cui lavorava. Un obiettivo che non ammette distrazioni. Come recita l'adagio del gioco, un uomo in cerca di giustizia non ha tempo per giocare a dadi al casinò, anzi, come suggerisce Braben, Jameson potrebbe addirittura non avere il tempo per mangiare.

Al contrario, dovrà spendere ogni minuto a sua disposizione per tentare di rivolgere le armi principali dei suoi oppressori contro loro stessi: non i fucili della polizia di stato, ma i microfoni e le telecamere dei network televisivi. "Il giocatore comincia nei panni del nemico pubblico numero uno. È Lee Harvey Oswald, in pratica. È una posizione interessante dal punto di vista ludico perché non c'è molto altro che i nemici possano farvi. E inoltre, proprio come ne 'Il Fuggitivo', non c'è bisogno di fare molto per instillare il seme del dubbio. Se decidete di non fuggire in Brasile, per esempio, significa che chiaramente c'è qualcosa di strano. La prima domanda che si pongono i media è: 'Perché è rimasto nei paraggi?'. Un sacco di gente all'interno della CIA capirà che siete innocenti, perché sono consapevoli che esiste della corruzione all'interno dell'organismo. Potrete anche andare a scovare quei missili che non sono ancora stati sparati, se volete. Ma questo avrà enormi ripercussioni sulla stampa, perché la domanda diventerà: 'Allora è stato lui a fornire i missili ai terroristi?'.

"Ma sarete liberi di scegliere quali informazioni far arrivare ai media, e vogliamo che i giocatori pensino due volte alle proprie azioni. Quindi se verrete coinvolti in uno scontro a fuoco, finché pulirete la pistola che avete usato e la metterete nelle mani giuste, passerà semplicemente per una sparatoria fra malviventi. Per via dell'ambiente di gioco, non verrete additati immediatamente, a meno che non ci sia un testimone".

Braben parla di questo ambiente come della 'Washington dell'Outsider', ma a prescindere dalle ragioni che hanno ispirato questo nome, si tratta comunque di una riproduzione della città reale. Il suo debole sole avvolge la sede del governo statunitense in una luce raggiante ma completamente priva di calore: Le sue strade sono una scacchiera di pezzi manovrabili: città dini facili alla suggestione e colmi di paranoia post 11 settembre. Ogni individuo vanta routine di IA proprie che, quando unite a quelle dei

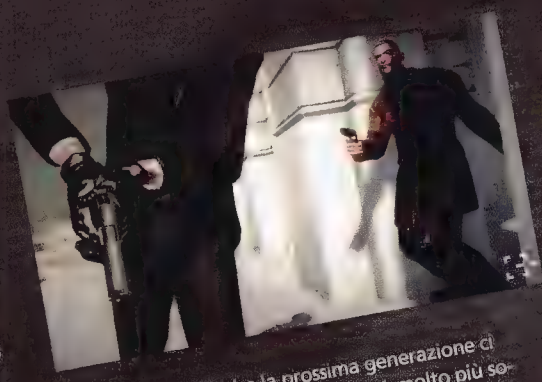


Le schermate diffuse finora si concentrano sul Campidoglio, ma il gioco riprodurrà una Washington a grandezza reale

Il motore di Frontier, come molti di quelli che iniziano ad addomesticare la crescente potenza degli shader programmabili, permette di trasformare una grafica fotorealistica in una dallo stile più fumettoso e ricco di personalità

propri simili in una piazza o una strada affollata, danno vita a un organismo che può aiutare o ostacolare. "Probabilmente saranno terrorizzati nel vedervi", dice Braben, "ma quella reazione potrebbe cambiare".

Ovviamente chiunque ha già sentito promesse di questo tipo, di un mondo che produce onde ogni volta che vi si lancia un sasso. Ripensando a *Il Padrino*, l'ultima volta il risultato è stato disastroso. Per quale motivo *The Outsider*, la cui uscita è prevista per il 2008 e in cui gran parte delle idee sono ancora nella fase concettuale, dovrebbe essere diverso dal titolo EA? "In un certo senso", dice Braben, "*Il Padrino* era destinato a fallire perché non l'hanno analizzato dall'alto verso il basso; non hanno esaminato la storia e detto:



Braben non apre bocca sul sistema di interazione verbale di *The Outsider*, definito intuitivo ma alquanto versatile. La sua semplicità è tale che il segreto che lo circonda è dovuto al timore che venga copiato piuttosto che alla mancanza di dimostrabili progressi

dei contenuti. Ciò che la prossima generazione ci permette di fare è realizzare delle IA molto più sofisticate ed essenzialmente giochi molto più ricchi di quelli che si possono sviluppare oggi".

Questo potenziale ha generato in Braben una sorta di allergia verso l'idea di una progressione lineare, soprattutto in giochi che lasciano intendere ben altro. In *The Outsider*, il giocatore sarà libero di esplorare sin dal-

Tanto le immagini quanto le illustrazioni suggeriscono una rappresentazione conflittuale della paranoia sociale di quest'epoca, miscelando realismo e una pungente componente satirica

facciata dell'edificio con un'autobotte [ride] ed entrare a pistole spianate oppure convincere qualcuno premendogli una pistola alla schiena. Tutti questi differenti approcci al medesimo problema verranno trattati dai media in maniera diversa".

Se tutto questo vi fa sospettare l'inclusione di tonnellate di conversazioni ad albero, sappiate che non siete i soli. Ma Braben dice altrimenti: "Non mi sono mai piaciuti i problemi legati ai dialoghi ramificati. *Oblivion* è l'esempio più recente che mi viene in mente. I dialoghi sono molto preimpostati e sei quasi costretto a provare ogni opzione sistematicamente per scoprire cosa stia succedendo: è davvero poco coinvolgente. Riesco a capire quali siano le motivazioni alla base di quella scelta, e alcune delle cose che erano state dette di *Fahrenheit* prima dell'uscita erano davvero positive, ma mi ha lasciato alquanto deluso. È comunque fantastico che qualcuno stia provando a spingere in quella direzione.

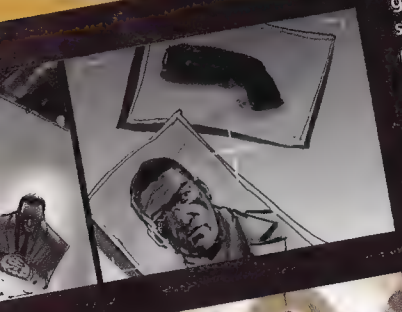
"Il modo in cui vedo la conversazione [nei videogioco], e non ci sono dubbi che sia un aspetto davvero difficile da riprodurre al meglio, è simile ad una sorta di duello all'arma bianca, soprattutto nelle situazioni di pressione. Ecco ciò che trovo davvero strano in *Oblivion* e anche in *Fahrenheit*: è tutto molto impostato. Ma nel mondo reale, e anche quando si guarda un thriller, la gente se la fa addosso dalla paura e gran parte della comunicazione avviene senza parole: ci sono pugni sui tavoli e gente che tira fuori la pistola. Abbiamo studiato come affrontare la questione e crediamo che l'importante non sia la conversazione, ma l'intero ambiente. In quel tipo di scenario un sacco di conversazione è semplicemente minaccia e contro-minaccia.

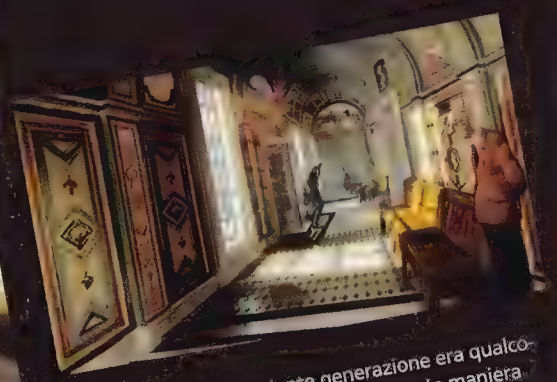
"Adoro quando i personaggi dei videogiochi ti danno delle reazioni, ma sfortunatamente non accade quasi mai. Nei film ci sono un sacco di faccia-a-faccia dove viene detto tantissimo solo dalla reazione di uno degli attori. Per fare un esempio, mettete di avere un personaggio che ha delle informazioni, ma non vuole darvele. In realtà vuole, ma sa che se lo facesse potreste a quel punto decidere di ammazzarlo, e lui non vuole morire. Per far funzionare una simile situazione, nella testa della vittima (e uso il termine 'vittima' perché non mi vengono altre parole) bisogna lanciare una serie di script computazionali che simulino l'intelligenza. Ciascuno esamina una questione specifica relativa a quel personaggio, e ce ne possono anche essere una decina o più contemporaneamente. Ciascuno viene poi valutato, e i vincitori determinano le reazioni della vittima.

"Poniamo che il tizio sia terrorizzato all'idea di essere ucciso per via delle circostanze. Quello che pensa di voi viene valutato, e se estraete una pistola, aumenterà il suo fattore di paura. Ciò si ricollegherà ad altre azioni scriptate (con 'scriptate' intendo solo descrivere il modo con cui vengono gestite) e da lì emergeranno due scelte ovvie: potrà lottare contro di voi o correre via. Mentre queste due alternative prendono forma nella sua mente, se sta pensando di scappare potrete vederlo gettare occhiate verso le vie di fuga. Potrebbe addirittura smettere di ascoltarvi. E così si potrebbe arrivare a uno di quei momenti classici in cui un personaggio si butta dalla finestra del primo piano, soprattutto se fuori c'è una folla e ritiene ci possano essere dei testimoni. Queste scelte sono basate sulla personalità del personaggio, su fattori come la sua codardia piuttosto che la sua sicurezza, e voi avrete subito un'istantanea di quali siano questi valori. Il segreto, come nella vita reale, è farsi un'idea di come la gente potrebbe rispondere, idea che potrebbe ovviamente rivelarsi sbagliata. Perciò ci sono un sacco di dinamiche inte-

"Il modo in cui vedo la conversazione nel videogioco è simile ad una sorta di duello all'arma bianca"

Pur con i suoi filtri e i suoi effetti settati al massimo, il motore di *The Outsider* sembra offrire performance adeguate





ressanti emergenti da interazioni potenzialmente molto semplici"

In un momento in cui l'alta definizione viene vista quasi come un pericolo per le ambizioni degli sviluppatori e le dimensioni dei loro progetti, *The Outsider* offre conforto. Interpellato sulla questione, Braben risponde lanciando una tech demo nella quale oggetti di uso domestico sono ricoperti da texture all'avanguardia ed effetti di luce. Il più notevole è sicuramente una palla pazza irta di peli affetti dall'inerzia. Secondo Braben, questa demo dimostra come grafici e autori di contenuti next-gen saranno liberi di creare di più piuttosto che di meno a mano a mano che il processo di abbellimento passa nel dominio della programmazione.

"È una cosa che unifica: ogni scena deve sembrare giusta. Puoi optare per un'ambientazione reale e comunque ottenere qualcosa di artistico e distante dalla realtà. Il punto di tutte le schermate di *The Outsider* che abbiamo divulgato è che stiamo giocando con la luce e simulando tutti gli effetti di diffusione, radiosità e dispersione attraverso gli alberi. Con la precedente generazione era qualcosa che potevamo fare solo con l'acqua e in maniera ridotta perché era costosa in termini matematici.

"Quando riesci ad applicare questi effetti ad ogni superficie il tutto ha un aspetto meraviglioso, ed è in questa direzione che possiamo fare passi avanti. Non ci vuole un grande sforzo o molto tempo: è più questione di avere la tecnologia adatta. Poi si tratta di avere qualcuno che si sieda e si metta a lavorare con tutte le regolazioni. È possibile giocare con tutte queste cose in tempo reale, dalla grana alle reazioni a differenti emulsioni della pellicola. La cosa ironica è che stiamo simulando un sacco di effetti delle lenti [della macchina da presa] come la vignettatura, e quando te ne sbarazzi, tutto diventa molto più piatto. In parte è perché siamo cresciuti col cinema e coi difetti delle macchine da presa, in parte è perché aiuta a costruire la scena. Non è una semplice scena piatta dove si piazzano degli oggetti in cerchio e basta. Vogliamo che possiate vedere il gioco e dire istantaneamente: 'Guarda, è *The Outsider*'."

Pochi progetti fra quelli presentati sulle pagine di questa rivista denotano un livello di ambizione pari a quello del lavoro di Frontier. Braben è convinto di poter portare il videogioco ad un livello superiore, dando un significato a tutte e tre le possibili interpretazioni del suo titolo. Ma a questo punto dello sviluppo è difficile capire quante idee finiranno nel gioco e quante rimarranno relegate alle sessioni di brainstorming. *The Outsider* per ora è un sogno: un progetto grandioso che potrebbe, oppure no, concretizzarsi in un'esperienza rivoluzionaria. Ma mentre Braben smanetta sui settaggi di un Campidoglio renderizzato in tempo reale, sfornando dozzine di permutazioni della stessa bellezza, la voglia di crederci è irresistibile.

AFFARI INTERNI

Il successo di *Rollercoaster Tycoon 3* e dei giochi di Wallace & Gromit, unito a un'innegabile lungimiranza dello studio, ha fatto salire vertiginosamente le azioni di Frontier. Braben non sembra però particolarmente entusiasta nell'esaminare le condizioni attuali dell'industria d'oltremanica. "Sotto molti aspetti è una situazione deprimente. Un sacco di nazioni stanno cercando di incoraggiare le nuove società ad aprire uffici nei loro Paesi, mentre lo sviluppo di software nel Regno Unito è praticamente scoraggiato dal governo. Inoltre, un sacco di sviluppatori si stanno buttando sui giochi per cellulari, e la cosa mi preoccupa perché è un mercato affollato che si sta contraendo nell'attesa dei telefoni con capacità 3D. Tanto di cappello a Codemasters ed Eidos, che hanno ancora le proprie sedi qui, ma questo evidenzia un altro problema: c'è un'immensa concentrazione di publisher negli Stati Uniti, ma in Europa li abbiamo uccisi quasi tutti. Non mi sorprenderebbe se altre grosse case sparissero fra uno o due anni. Sembrerò arrogante, ma la cosa più triste è che Frontier potrebbe addirittura trarne giovamento: qui arriva un sacco di gente che proviene da altri team. Ma non è il clima ideale in cui operare".

Il periodo in cui si svolgono i tre episodi di *The Outsider* è un altro dei suoi misteri. L'unica garanzia è un ritmo incalzante

IIB

CIRCONDATO DA UN ESERCITO DI FPS AMBIENTATI NEL PASSATO O NEL PRESENTE, BATTLEFIELD SPOSTA IL SUO CAMPO DI BATTAGLIA NEL FUTURO. E TROVA UN NUOVO NEMICO

Un'ambientazione sci-fi può sembrare una volta improvvisa per Digital Illusions (aka DICE), lo sviluppatore svedese che negli ultimi 6 anni ha rivoluzionato il concetto di guerra reale con prodotti di successo come Battlefield, il suo popolarissimo franchise di combattimento di massa online. Ma la verità è che Battlefield 2142 è la più fedelmente storica ambientazione di tutta la serie, da sempre volta a rievocare alcuni dei conflitti più significativi della storia moderna, dal 1942 a Vietnam all'ambientazione contemporanea di Battlefield 2 e dei suoi spin-off per console Modern Combat. Il futuro era l'unica epoca rimasta inesplorata. Malgrado ciascuna di esse sia avanti di un secolo al meglio, non sembra che la serie abbia deviato dal suo sentiero di un cupo conflitto, presentando un credibile ma vagamente fantastico universo in cui l'umanità non affronta più nessun altro nemico se non se stessa.

Ma basta sentirne il profumo, per la prima volta, ad incrociare quello di un nuovo Quake Wars di id o Splash Damage

Malgrado quello che secondo DICE è un ritmo di gioco più sostenuto rispetto a *Battlefield 2*, il team ha cercato di allungare i periodi di sopravvivenza, specialmente col potenziamento della situational awareness (consapevolezza della situazione). Il playtest condotto confe ma, ma la mappa era tutt'altro che piena

"Nella demo [di *Quake Wars*] dell'E3, se avevi un team senza ingegnere non potevi costruire un bunker, e se non costruivi un bunker non vi [illegible]. Nella vostra modalità Titan, tutti potrebbero andare in giro armati di pistole e abbattere comunque il Titan. Non sei obbligato a fare qualcosa. È questo che ci distingue".

L'inedita collocazione temporale di questo *Battlefield* fornisce ai giocatori (così come al parere di DICE, precedentemente impossibile) il dare libero sfogo alla loro creatività. Una serie di avanzamenti, dagli impianti mobili a due posti Battle Wanker e gli hover-tank alla mimetizzazione attiva e al sistema di scudi per i veicoli. C'è anche un benvenuto 'network del campo di battaglia' che permette ai membri [illegible] e di ricevere aggiornamenti [illegible] sulla posizione dei nemici e sul [illegible] stato di salute attraverso l'HUD, tutte informazioni che si fanno via via più dettagliate mentre si sale di grado. Ma secondo Nilsson, è la modalità Titan la star del gioco nonché la ragione della sua stessa esistenza. In essa, ogni fazione ha

"L'ESPERIENZA DEI VARI BATTLEFIELD È ALL'INSEGNA DELLA MASSIMA LIBERTÀ. PUOI FARE CIÒ CHE VUOI QUANDO VUOI"

Quake Wars è una minaccia formidabile anche per un veterano come l'ha affermato [illegible]. Ma tornando a *Quake Wars*, [illegible] deriva dal mod *Enemy Territory* per *Wolfenstein*, laddove *2142* è una revisione tematica e stilistica di *Battlefield 2*), il gioco di *Quake* appare al momento nuovo, affamato [illegible] e [illegible] di [illegible] [illegible] [illegible]

I Titan possono inviare rapidamente sul campo di battaglia una squadra di soldati. Il loro arrivo, però, è preceduto da un lungo conto alla rovescia che permette agli avversari di prepararsi all'attacco.

Il protagonista di Titan Mode è una donna, come già successo in Battlefield 2142. Il suo nome è Rhona Mackay.

GENERAZIONE BIT

Il ritorno dell'astratto nel mondo dei videogiochi? Una serie di esche per attirare una nuova generazione di videogiocatori? Una semplice linea ludica da boutique? Il piccolo GBA si apre alla Bit Generation di Nintendo

I giochi della serie battezzata Bit Generations, così alieni, simbolici, inaccessibili, in linea teorica avrebbero dovuto accompagnare il lancio di Game Boy Micro. Del resto questi giochi, misteriosi ed impenetrabili, parevano fatti su misura per una console piccola e elegante, lontanissima dal look giocattoloso di DS, GameCube e, in parte minore, di GBA SP.

A sorpresa, e a poco più di un anno dalla presentazione di Game Boy Micro e della serie ahora conosciuta come Digiyuki, i sette giochi sviluppati per tale improbabile Bit Generation sono finalmente arrivati nei negozi. Si tratta di sette esperimenti frutto di una manciata di team di sviluppo

volanti attorno a Nintendo, come Q-games (*Star Fox Command*) e Skip (*Chibi-Robo*). E che esperimenti: verrebbe da aggiungere. Tutti i giochi hanno nella loro algida presentazione una sorta di minimo comun denominatore. Sotto il profilo grafico, infatti, questi titoli sono di fatto diversi da qualsiasi cosa Nintendo abbia mai licenziato: gli sfondi su cui si spostano linee, punti e semplici forme geometriche sono buio, vuoti, astratti. Nei giochi ispirati alla Tetris Generation di DS è comunque possibile riconoscere il classico stile di Nintendo, mentre in *Orbital Construct* e *Colors* non vi è traccia delle atmosfere colorate, salubri e spensierate che si è soliti associare al marchio di Kyoto.

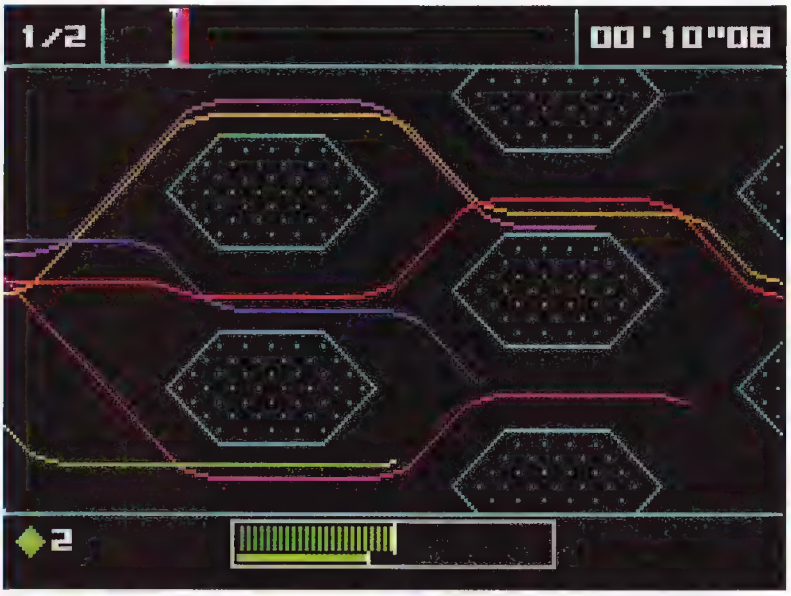
Anche per questo motivo diventa importante cercare di capire la Bit Generations di Nintendo, una linea di giochi che non può, necessariamente, ambire a vendite importanti o a dare il via a mode come quelle di *Brain Training* o di *Nintendogs*. E allora, se non è per soldi, perché Nintendo ha dato il via ad un progetto tanto particolare e stravagante? Si potrebbe pensare ad un tentativo allargando del marchio Game Boy, visto che i sette giochi sono esplicitamente costruiti su misura per il piccolo portatile, ma il celebre secondo pilastro della casa di Kyoto sembra ormai abbattuto e dimenticato nella polvere. La Bit Generations di Nintendo, insomma, pare qui. Un omaggio ad un marchio gloriosa che una vera operazione commerciale. È forse proprio per questo i sette giochi della serie si sono potuti esprimere in tutta la loro diversità.

ORBITAL

Il bello di un gioco come *Orbital* è che si arriva a comprenderlo lentamente, a furia di errori di calcolo, di misura, di precisione. L'ambientazione scelta per mettere in scena questa stravagante danza dei pianeti è, ovviamente, quella dello spazio profondo. Su di uno sfondo buio e scuro si stagliano, placidi e austeri, grandi pianeti attorno ai quali orbitano dei piccoli satelliti. Il cursore, controllato dal giocatore per mezzo dei due tasti frontali, danza tra questi oggetti celesti grazie alla forza di gravità e alle spinte centripete e centrifughe. Uno dei due tasti frontali colora di rosso il cursore, che viene quindi attirato verso i pianeti e i loro satelliti. L'altro, invece, lo dipinge di blu, spintonandolo lontano. Per ottenere dei buoni risultati diventa quindi indispensabile prendere le misure ad un sistema di controllo assolutamente inedito, che si appoggia inoltre alle orbite dei giganti gassosi (e non) che ruotano nelle profondità dello spazio. L'obiettivo, un po' come se si trattasse di un *Katamari Damacy* nel vuoto cosmico, è quello di portare l'asteroide sul quale si ha un controllo diretto nell'orbita dei satelliti più piccoli, così da farli propri o da fagocitarli. Pian piano l'asteroide diventa sempre più grande, aprendo la strada alla conquista di pianeti dalla superficie più ampia. Graziato, come praticamente tutti i giochi della serie, da un comparto grafico e sonoro fragile e tremolante, *Orbital* è senza dubbio uno dei puzzle game più alieni ed eleganti tra quelli visti negli ultimi anni. La speranza è che il servizio battezzato Virtual Console di Wii apra la strada a giochi di questo genere, timidamente inediti e, con ogni probabilità, assolutamente insostenibili dai canali di vendita tradizionali.

DOTSTREAM

Senza ombra di dubbio, *Dotstream* è il più compiuto dei giochi della serie Bit Generations. Il primo impatto lascia intendere una sorta di racing game sulla scia di *F-Zero* e *WipeOut*, ma in realtà questa sensazione è destinata a svanire già dopo pochi minuti di gioco. L'idea di fondo è quella di una gara tra linee colorate, tutte ancorate ad una determinata velocità. I circuiti, proprio come in una versione psichedelica di *Excite Bike*, sono in realtà dei percorsi ad ostacoli avvolti attorno ad un cilindro, mentre ogni gara prevede che si portino a termine due giri il più rapidamente possibile. C'è un solo modo per guadagnare centimetri sulle righe avversarie, ovvero quello di procedere il più possibile in linea retta, cercando di seguire traiettorie elementari fatte di minimi scarti laterali e di impercettibili deviazioni. Ogni movimento superfluo, e ogni spostamento verticale, rallenta di fatto la corsa della linea colorata controllata dal giocatore, che può comunque recuperare terreno affidandosi ai power up disseminati lungo i circuiti. E sono proprio i circuiti il punto di forza di *Dotstream*: diabolicamente intricati, costellati di barriere e di spartitraffico, si rivelano ben presto come una sorta di partitura da attraversare con l'aiuto della memoria.



La colonna sonora che spinge in avanti le linee colorate di *Dotstream* è qualcosa di assolutamente strepitoso, contraddistinta com'è da ritmiche digital/hardcore appoggiate sulle sonorità tipiche del piccolo Game Boy

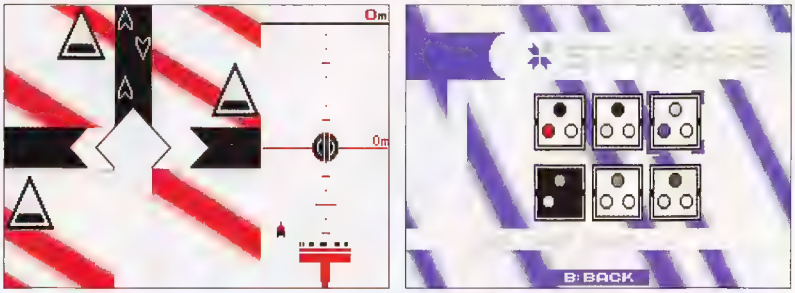
SOUNDVOYAGER

Se *Boundish* e *Dialhex* possono essere accusati di osare troppo poco, allora *Soundvoyager* può essere tacciato esattamente del contrario. Prima di tutto, si tratta di un gioco che è possibile affrontare solo ed esclusivamente godendo della colonna sonora per mezzo di un paio di auricolari. In seconda battuta, si tratta di un videogioco che accantona la prima parte del termine (ovvero 'video') per concentrarsi esclusivamente sui suoni. Se non fosse un termine piuttosto infelice, lo si potrebbe considerare un 'suonogioco', in tutto e per tutto. L'idea di fondo è quella di chiedere al giocatore di spostare un cursore nello spazio, per mezzo dei tasti dorsali, in modo tale da andare ad impattare le cellule sonore che, pian piano, andranno a comporre una melodia elettronica di senso compiuto. Per farlo, visto che lo schermo non fornisce indizi utili di sorta, è indispensabile affidarsi all'incantesimo della stereofonia, andando verso i pattern sonori e cercando di bilanciarli tra l'auricolare di destra e quello di sinistra. La struttura di gioco alterna pezzi da ricomporre ad occhi chiusi ad una manciata di variazioni sul tema, come la temibile corsa in autostrada da affrontare alla cieca, aguzzando l'udito, così da evitare le automobili e i cavalli che viaggiano in senso contrario alla direzione di marcia. Automobili e cavalli che ovviamente non si vedono, ma si sentono.

Uno dei più strani giochi dell'intera serie Nintendo, e probabilmente anche il più difficile. Ma perseverando e superando le difficoltà iniziali, *Soundvoyager* batte una strada inedita e potenzialmente interessantissima

DIGIDRIVE

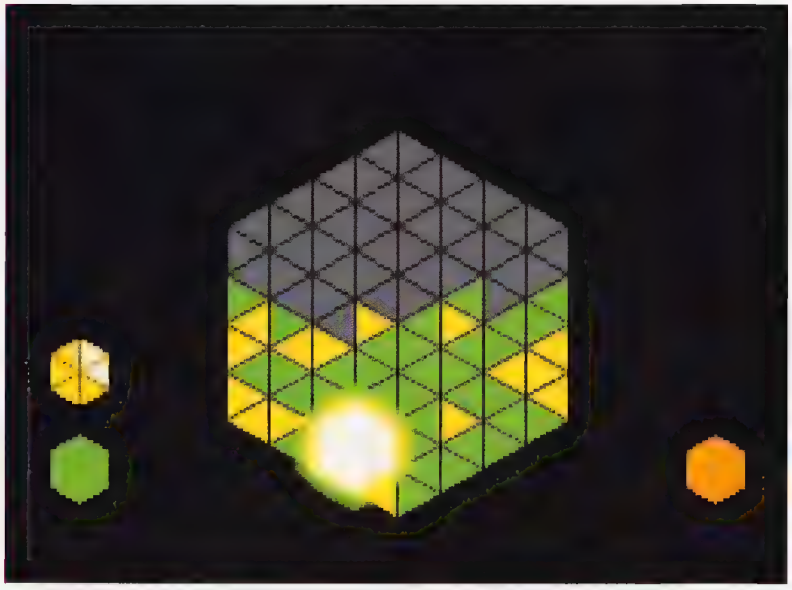
Stando a quanto visto all'E3 del 2005, *Digidrive* sarebbe dovuto essere il gioco simbolo della serie (allora ancora chiamata Digitylish). Sotto certi punti di vista, è proprio così: *Digidrive* riassume nelle sue derive stilistiche tutti i temi dei giochi targati Bit Generations, con una colonna sonora elettronica, sincopata e incalzante, e una veste grafica minimale, raffinata e astratta. Il gioco vero e proprio, l'unico difficile da avvicinare senza una traduzione del manuale di istruzioni o senza una guida dettagliata al sistema di combo, vuole il giocatore impegnato nel dirigere il traffico automobilistico nei pressi di un gigantesco incrocio. Per mezzo della croce di controllo è possibile indirizzare i veicoli verso i parcheggi posizionati in fondo alle strade che si allontanano dalla rotonda, così da sistemarle in maniera ordinata. Alcuni mezzi speciali, con ogni probabilità macchine della polizia, devono poi essere guidati verso le automobili parcheggiate per liberare lo schermo e creare così lo spazio necessario per collocare nuovi veicoli. Frenetico e impreziosito da una buona modalità per due giocatori, collegati tra di loro anche con una sola copia del gioco e per mezzo dell'adattatore wireless per GBA o GB Micro, *Digidrive* è senza dubbio l'esperimento della serie che più necessiterebbe di una versione occidentale, al momento tutt'altro che probabile.



In *Digidrive* non mancano le opzioni per cambiare sfondi e brani musicali, così da poterli adattare al proprio gusto

DIALHEX

A differenza di *Dotstream*, che pare quasi farsi beffe delle tradizionali categorie del videogioco, *Dialhex* risulta decisamente più inquadrabile. Anche per quanto riguarda l'originalità di fondo, in questo caso, si può parlare di un approccio più tradizionalista. *Dialhex* può infatti essere etichettato come un canonico puzzle game, costruito da una base di partenza piuttosto ovvia, ovvero *Hexic* di Pajitnov. Le differenze tra i due giochi sono però piuttosto marcate. A livello stilistico, poi, il paragone è addirittura improponibile. *Dialhex* è infatti uno dei giochi più austeri di tutta la serie, aggrappato ad una schematica rappresentazione dell'area ludica (un grande esagono tinteggiato di grigio) e ad alcuni elementi che, cadendo dall'alto dello schermo, vanno pian piano a riempirla. Ed è proprio la forma triangolare di questi elementi a segnare la differenza tra *Dialhex* e qualsiasi altro puzzle game. Gli aguzzi blocchetti colorati devono essere infatti ruotati, spostati e incastrati tra di loro in modo tale da comporre dei piccoli esagoni monocromatici. L'impresa è resa difficoltosa non solo dal gran numero di tasselli di colori differenti sistemati sullo schermo, ma anche dalla loro tendenza a scivolare lungo i piani inclinati. Un triangolo sistemato in bilico sopra ad altri due, infatti, in *Dialhex* tende a cadere verso il basso, 'surfando' lungo i bordi di quelli già piazzati in precedenza. Semplice anche se non propriamente immediato, familiare per quanto ostico e diverso, *Dialhex* si rivela uno dei giochi più interessanti della serie.



BOUNDISH

Tra i sette giochi della serie, questo è il più canonico e il meno riuscito. Inoltre si tratta dell'unico veramente incentrato sul multiplayer, proprio come per l'inequivocabile modello di riferimento, *Pong*. Il celebre gioco di Atari, per ovvi motivi una sorta di monumento al minimalismo, in *Boundish* viene di fatto omaggiato, espanso e corrotto. La purezza formale di *Pong*, tanto per cominciare, viene annacquata in un contesto stilistico fin troppo sopra le righe, con aste e bacchette mosse per lo più da figure umane stilizzate. Le quattro varianti di *Pong* selezionabili dalla schermata principale non brillano per fantasia, limitandosi più che altro a mischiare le carte in tavola. Si passa, senza soluzione di continuità, da match disputati tra due coppie di bacchette a sfide combattute tra blob gelatinosi, senza dimenticarsi dei match da disputarsi correndo lungo i bordi di un semplice circuito circolare. Oltre alle quattro varianti di *Pong*, *Boundish* offre la possibilità di giocare ad una sorta di Game & Watch dei tempi moderni. In questo caso ci si trova a controllare un equilibrista (che ai più ricorderà il vecchio Mario the Juggler) alle prese con una serie di elementi da tenere sospesi per aria. In questo caso la semplicità del concept si sposa magnificamente con la pulizia dello stile grafico e sonoro, andando a incorniciare un perfetto scacciapensieri d'altri tempi.

COLORIS

Un altro puzzle game, un altro gioco costruito sulle fondamenta di altri esperimenti ludici di successo. In *Coloris* è impossibile non riconoscere l'impronta ludica di *Polarium*, sebbene il comparto sonoro rimandi inequivocabilmente a *Lumines* e a *Meteos*. I movimenti del cursore, così come tutte le combinazioni di tasselli, colorano infatti la colonna sonora di sottofondo di nuove sfumature. Il gioco vero e proprio, invece, è una sorta di punizione infernale per i daltonici. L'idea è quella di passare il tempo risistemando dei tasselli colorati, che possono essere ruotati un determinato numero di volte per cambiarne la tinta, con lo scopo di sistemarne tre o più uno accanto all'altro. Ogni combinazione assemblata correttamente libera un po' di spazio nel piano di gioco, spazio che però viene immediatamente occupato da altri tasselli, che possono anche dare il via a reazioni a catena dalla spiccata musicalità.

Coloris non è solo forme astratte e colori. La colonna sonora annegata nell'ambient è stata infatti curata da Keigo Oyamada, in arte Cornelius

UNA NUOVA AVVENTURA

RIORGANIZZATA, RISTRUTTURATA E CON UN QUARTIER GENERALE NUOVO DI ZECCA, LUCASARTS È FINALMENTE PRONTA PER TORNARE AI FASTI DI UN TEMPO

La sala da pranzo del Letterman Digital Arts Center (la nuova sede di San Francisco di gran parte delle società facenti capo a George Lucas, compresa la storica etichetta LucasArts) offre una vista spettacolare. Sbirciate a sinistra dalle tre immense vetrate della mensa e i maestosi archi del Golden Gate si ergono sulla nebbia bluastra che sorvola la baia. Di fronte si staglia la cupola classicheggiante del Palazzo delle Belle Arti. Sulla destra, l'affilato design del Transamerica Pyramid taglia in due il compatto skyline della metropoli statunitense. Questo è uno dei pochi luoghi di San Francisco da dove è possibile ammirare tre dei più famosi mo-

numenti della città contemporaneamente: monumenti che incarnano rispettivamente ingegneria, arte e commercio, tre pilastri dell'industria californiana e di quella dell'entertainment in particolare.

Nessun luogo sarebbe più indicato per una LucasArts determinata a tornare sulla cresta dell'onda. È in questi studi che tre team interni stanno lavorando ad altrettanti progetti (un gioco di 'Indiana Jones', uno di 'Guerre Stellari' e un titolo originale attualmente nella fase 'di incubazione') che porranno fine a uno stato di quasi letargia da parte dello sviluppatore, a cominciare da *Indy* la prossima estate. Si sa poco di questo titolo e ancor meno degli altri due: nel menzionare il tie-in di 'Guerre Stellari' si cita la nuova serie TV dedicata al franchise (e prevista per il 2008), ma potrebbe trattarsi di una semplice coincidenza. Ciò che è sicuro è che con questi tre progetti LucasArts conta di rispolverare gli ideali su cui è sorta: tecnologia all'avanguardia, narrazione di prim'ordine e appeal globale. Ingegneria, arte e commercio. Una rinascita che si attendeva da tempo.

Con una decisione davvero lungimirante per l'epoca, il creatore di 'Guerre Stellari' fondò il Lucasfilm Games Group (diventato poi Lucasfilm Games e infine LucasArts) nel lontano 1982, stringendo prima un accordo con Atari e poi mettendo in piedi uno studio in grado di pubblicare autonomamente i propri titoli. E così ebbe inizio un decennio di innovazioni che coinvolsero sia la tecnologia (con i primi esperimenti nella generazione di frattali procedurali, la storica interfaccia punta-e-clicca SCUMM e il supporto immediato del CD-ROM e delle sue possibilità) che i primi tentativi di approfondire il lato umano, umoristico e narrativo nei videogiochi. Tale era l'energia e la fame di originalità dell'azienda, che Lucas non realizzò il suo tie-in di 'Guerre Stellari' per oltre un decennio, preferendo affidare la licenza a terze parti. E quando decise che era giunto il momento di provarci, sfornò il superlativo *X-Wing*. Ma il miracolo non durò a lungo. Verso il finire degli anni '90 il mercato delle avventure subì una contrazione, diversi sviluppatori degli studi interni abbandonarono LucasArts, la qualità dei giochi crollò e l'etichetta fu costretta ad ampliare la gamma di giochi di 'Guerre Stellari' da cedere in licenza, diventando a tutti gli effetti un piccolo publisher altamente specializzato.

"Diventammo davvero minuscoli", ricorda **Peter Hirschmann**, vicepresidente allo sviluppo, nonché braccio destro dell'energico presidente di LucasArts, Jim Ward, scuotendo la testa.

I primi segnali positivi risalgono al 2002, quando Lucas in persona sollecitò una ristrutturazione, incoraggiando la dirigenza a ponderare i progetti per la prossima generazione di console e a rimpolpare nuovamente le fila dei propri team interni. Due anni dopo, la promozione a presidente di Ward (allora a capo del marketing di Lucasfilm), fornì un'altra iniezione di adrenalina: il dirigente è infatti noto per non avere peli sulla lingua e per essere particolarmente aggressivo nella ricerca di un pubblico il più ampio possibile. La mossa coincise con l'appalto di titoli più originali e di successo di quanto accaduto in passato: grazie al monumentale *Knights of the Old Republic* di Bioware, al popolare *Battlefront* di Pandemic e all'inaspettato successo di *Lego Star Wars* di Giants, LucasArts riuscì ad otte-

THRILLVILLE

Se *Traxion*, gioco musicale per PSP sviluppato da Kuju che permette di creare mini-rhythm game dalle proprie canzoni, punta evidentemente a una nicchia, *Thrillville* mira senza dubbio a quel mass market e a quella accessibilità fatte proprie già da *Lego Star Wars*. LucasArts non sembra aver problemi nel collaborare con team europei, specie se si tratta di studi capaci come Frontier di David Braben, che sfrutterà il know-how acquisito su *Rollercoaster Tycoon* per realizzare una simulazione di parchi tematici in uscita a fine anno su PS2, Xbox e PSP.

Diverse saranno le novità rispetto all'approccio adottato dal franchise Atari. Per cominciare il giocatore potrà esplorare il parco e interagire coi visitatori direttamente in terza persona (nei panni del giovane direttore o di qualsiasi dipendente), caratteristica che insieme a una struttura progressiva a missioni dovrebbe rendere il titolo più digeribile dall'utenza di riferimento. Secondo, i parchi costituiranno terreno fertile per la creazione di svariati minigiochi, dagli scontati classici da sala a poligoni di tiro, a eventi che denotano una lodevole integrazione col contesto in cui prendono vita: sfide di go-kart su tracciati progettati dall'utente, rhythm game con protagoniste delle cheerleader per innalzare il morale dei visitatori e puzzle game basati su circuiti integrati, che simulano la manutenzione delle giostre del parco. I minigiochi saranno a disposizione all'interno del parco, con la vita simulata che procederà anche mentre giocate, o direttamente dal menu principale, in una sezione all'insegna del party-game multigiocatore.

Frontier ha lavorato lungamente sull'interfaccia del gioco e, da quanto visto finora, il tutto appare snello e versatile (come dev'essere un'interfaccia pensata per essere utilizzata anche da un bambino di otto anni), con gli elementi simulativi caratterizzati da un'immediatezza assimilabile a quella di un qualsiasi *The Sims*. Sicuramente *Thrillville* non è un gioco per tutti, ma la sua estensione e la sua profondità lo pongono anni luce avanti rispetto al titolo medio pensato per i bambini di questi tempi.

I corridoi del campus sono decorati con bozzetti e modelli prodotti da Industrial Light & Magic (a sinistra) e dalla ineguagliabile collezione personale di locandine di George Lucas. Il curatissimo giardino che circonda gli uffici è aperto al pubblico (a destra)

nere il suo migliore anno sia sotto il profilo della critica che delle vendite, rinvigorendo ulteriormente la reputazione del brand di 'Guerre Stellari'. Non solo. Sempre Pandemic riuscì persino a creare una PI originale e di successo grazie a *Mercenari*. La trasformazione di LucasArts si completò lo scorso anno, quando il publisher (insieme a Lucasfilm e allo studio di effetti speciali Industrial Light & Magic) traslocò dall'isolato Skywalker Ranch a un campus nuovo di zecca nel cuore di San Francisco, e cominciò a reclutare forze fresche in massa. Ma le novità latitavano. Cosa stavano facendo di preciso tutti questi team interni? Era davvero troppo

"PER NOI, SPENDERE DEI SOLDI PER RISPARMIARE TEMPO È IL MIGLIOR INVESTIMENTO POSSIBILE"

sperare in un ritorno all'avanguardista spirito indipendente dell'epoca d'oro di LucasArts?

La risposta, di Hirschmann, è un enfatico no. Infatti, i cambiamenti all'interno della casa sono cominciati volgendo una maggiore attenzione verso l'innovazione tecnologica (per la precisione la generazione procedurale di contenuti in tempo reale), il che ricorda esattamente i primi due titoli del publisher, di oltre 20 anni fa e basati sui frattali, *Ballblazer* e *Rescue On Fractalus!*. "Quando siamo ripartiti nel 2002, George ci ha chiesto: 'Quali sono i vostri progetti per la next-gen? Qual è la filosofia dello studio per il futuro?'. La nostra risposta è stata che crediamo che il futuro dei videogiochi sia basato sulla simulazione. Ritenevamo che tutto avrebbe avuto un bell'aspetto e che sarebbe stato sempre più difficile fare giochi brutti esteticamente, perché sarebbero state disponibili cose come effetti di luce complessi e sistemi materiali che aiutano davvero a livello visivo. Non è più il problema di quanti triangoli ci siano a video. Se tutti avranno giochi di bell'aspetto, quali sono le nuove opportunità offerte da queste piattaforme? E la risposta è stata puntare sulla simulazione perché con tutta quella potenza aggiuntiva è davvero possibile creare qualcosa di (perdonatemi se uso un termine tanto abusato) emergente.

"Abbiamo questa idea di gameplay per metro quadrato. Tutti abbiamo giocato a dei titoli dove una piccola cosa è tanto divertente e coinvolgente che ci si diverte di più a fare quella sola cosa che a giocare ad altri titoli nella loro interezza. E spesso quella cosa non è qualcosa di precotto, binario e lineare, ma è composta da una serie di variabili… Non voglio tenere un comizio stile GDC [fa finta di russare], ma al giocatore era permesso di usare la propria immaginazione e creatività per fare davvero qualcosa, sia che si parli di un gioco come *X-Com* o di *Half-Life*. Col primo *Half-Life* ripetevo alcuni incontri per ore e ore solo per vedere cosa succedeva, tanto era valida la IA".

Con un reparto ricerca e sviluppo ridotto all'osso, LucasArts cercò all'esterno quelle tecnologie che l'avrebbero aiutata a realizzare i campi da gioco in costante mutazione a cui ambiva ("La nostra filosofia è questa: spendere dei soldi per risparmiare tempo è il miglior investimento possibile. E di sicuro non soffriamo di alcun tipo di sindrome del non-inventato-qui", dice Hirschmann). Ne trovò due. La prima è euphoria, un motore per animazioni in tempo reale (o, come l'ha ribattezzato LucasArts, 'un'IA biomeccanica') realizzato da NaturalMotion e che permette ai personaggi sullo schermo di reagire a qualsiasi condizione si presenti loro secondo un sistema di regole comportamentali e fisiche, piuttosto che seguire routine di animazione preimpostate. La seconda è Digital Molecular

BELLE ARTI

Gli studi interni di LucasArts hanno dato vita, di recente, a molti titoli, anche se poche uscite degne di menzione. Nell'ambito della serie 'Guerre Stellari' esistono i venerabili di una trilogia fra i classici e titoli meritevoli di attenzione sfornati in poco meno di un quarto di secolo.

Questa fontana è l'unico segno esterno della presenza dell'impero di Lucas in una struttura altrimenti anonima. Una sbirciata nell'atrio rivela però statue a grandezza reale di Darth Vader e Boba Fett

Matter (DMM), un sistema di fisica della materia che rimpiazza o affianca la più tradizionale fisica dei corpi rigidi e che può replicare, con precisione sorprendente, movimento, rottura e distorsione di qualsiasi sostanza, sia essa legno, metallo, gelatina o carne. DMM è esclusiva LucasArts fino al 2008, e le due tecnologie verranno impiegate nei prossimi *Indiana Jones* e *Star Wars*.

Pur non trattandosi di tecnologia proprietaria, LucasArts ha investito una consistente quantità di tempo e soldi nei due sistemi. "NaturalMotion aveva il suo Endorphin e ci siamo detti: 'Caspita, se questa roba funzionasse in tempo reale, sarebbe esattamente ciò che stiamo cercando'", ricorda Hirschmann. "Così abbiamo mandato un gruppo di ragazzi a Oxford, e dato che sono dei tipi davvero brillanti avevano avuto la nostra stessa idea e stavano cercando un modo per superare il confine. Perciò abbiamo passato due anni a lavorare con loro e a implementare le loro fenomenali idee in un ambiente di sviluppo. Abbiamo scommesso tanto e ci siamo presi un bel rischio nel realizzare i nostri titoli sulla possibilità di avere IA biomeccanica, comportamenti ed animazioni dettati dall'IA.

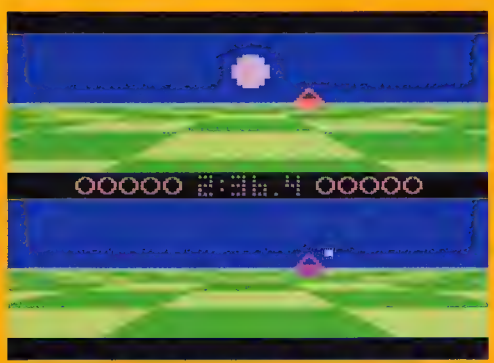
"La stessa cosa è accaduta con Pixelux e DMM", continua un energico Hirschmann, arrivato in LucasArts dalla Amblin Entertainment di Steven Spielberg, dove ha scritto e prodotto il primo *Medal of Honor*, e il cui entusiasmo per entrambe le tecnologie è ancora palpabile. "La mia definizione preferita di fortuna è 'la preparazione incontra l'opportunità'. L'incontro con Pixelux è stato una fortuna perché uno dei nostri ragazzi era a una festa (una riunione di pianificazione per il Burning Man) e ha conosciuto un tipo, hanno iniziato a parlare e il tizio ha detto di conoscere delle persone che potevano essere interessate alla cosa e di guardare il loro sito. Il giorno successivo ci siamo collegati e abbiamo esclamato: 'Porca...! Se questa roba fa quello che promette...'. Grazie a Dio erano della zona e li abbiamo incontrati in un paio di giorni. A metà della presentazione fecero la seguente osservazione: 'Quello a cui dovete prestare attenzione quando usate questa soluzione è che quando costruite della roba deve avere una struttura solida, perché se una casa non è costruita bene, cadrà a pezzi'. E io pensavo: 'O MIO DIO!'. Li abbiamo ascoltati e abbiamo detto: 'Crediamo nella vostra visione'. È stato come innamorarsi. E parliamo di un anno fa: da allora si sono trasferiti nei nostri uffici ed è fantastico lavorarci".

Lavorare con tecnologie tanto fluide ed imprevedibili presenta una sfida di design enorme: come impedire al giocatore di rompere tutto se può spaccare ogni cosa? Come governare l'azione se i nemici sono dotati di pensiero proprio? Per utilizzare l'esempio di Hirschmann, in cui un muro viene trasformato in ghiaccio e quindi abbattuto per sfuggire ai propri nemici, come evitare che i giocatori scavalchino un intero livello? La risposta è che non ci sono ancora risposte: ne è prova il fatto che non è ancora stato deciso a quale percentuale degli oggetti in *Indiana Jones* verrà applicata la tecnologia DMM (il 20% dei mobili? Il 50? Il 100%?). **Vik Sohal**, chief operating officer di Pixelux, è convinto che la percentuale sarà molto alta: "L'obiettivo della nostra società è di automatizzare la creazione di contenuti nei videogiochi, ma il fatto è che la gente è abituata a creare i giochi in una certa maniera, quindi il tutto dipende da come evolve il processo di adozione. Ovviamente ci piacerebbe realizzare ogni cosa con DMM. I ragazzi di LucasArts sono piuttosto aggressivi in questo senso: abbracciano l'idea che la simulazione sia parte integrante dei giochi, quindi la stanno adottando alla grande. E le prime iterazioni saranno sufficienti a convincervi che ogni cosa sia viva. Abbiamo un sacco di metodi per ridurre il lavoro del processore, perciò avrete un ambiente esteso dove le cose sembrano fisicamente reali e sarà possibile interagirvi senza rubare troppo tempo alla CPU".

Sohal ci tiene però a sottolineare che l'utilizzo di DMM non significa comunque che i designer debbano arrendersi alle leggi della fisica: "Sappiamo benissimo che i designer vogliono essere in grado di regolare ogni cosa, di guidare il processo creativo, di comandare il gameplay. Per esempio, se c'è un muro, e volete che una parte di quel muro sia più debole per accomodare una certa meccanica, potete farlo e si romperà seguendo quelle regole". Hirschmann, dal canto suo, è consapevole della sfida e anela al cambiamento, convinto com'è che permetta ai designer di concentrarsi sul puro piacere dell'interazione: "Stiamo capendo come lavorare sul design con questa roba man mano che procediamo. Cambia un sacco le regole e tutto il know-

BALLBLAZER

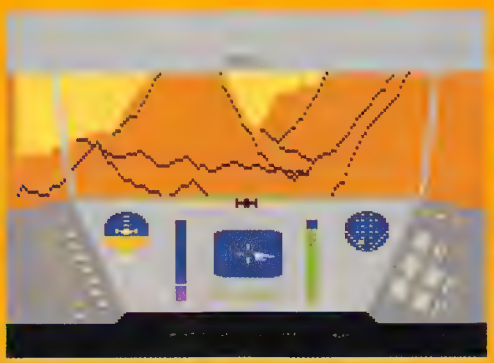
SISTEMA: Apple II, Atari 5200 & 7800, CPC, C64 **ANNO:** 1984



La prima collaborazione con Atari del neonato Lucasfilm Games Group portò a questa simulazione futuristica di un calcio uno-contro-uno, in soggettiva. La velocità e la fluidità con cui i Rotofoil saettavano per il campo erano notevoli sulle console a 8bit di Atari, ma la vera chicca era la colonna sonora jazz generata in maniera casuale mediante algoritmi

RESCUE ON FRACTALUS!

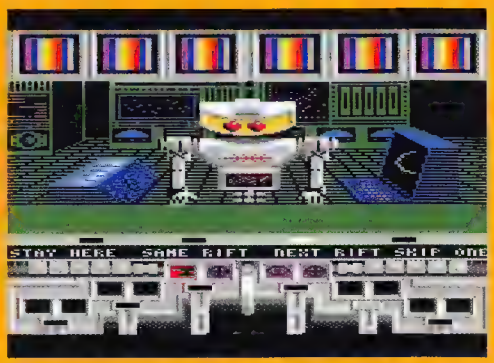
SISTEMA: Apple II, Atari 5200, C64, CPC, Spectrum **ANNO:** 1984



I paesaggi generati proceduralmente sembrano all'ordine del giorno su PlayStation3, ma LucasArts sperimentò la tecnica già vent'anni fa sono a bordo di un Atari 800XL per sorvolare montagne frattaliche in 3D. La suspense che accompagnava la scoperta se i piloti salvati fossero alieni o meno era un segno dell'impronta narrativa lasciata da LucasArts

KORONIS RIFT

SISTEMA: Apple II, C64, CPC, MSX, Spectrum, **ANNO:** 1985



La tecnologia all'avanguardia di Fractalus diede vita a due nuovi titoli l'anno seguente. Con il suo viaggio all'interno del subconscio umano, *The Eidolon* vantava la premessa più avvincente, ma *Koronis Rift* presentava un gameplay più sofisticato, con il giocatore alla ricerca di antiche tecnologie aliene, da usare per potenziare il proprio mezzo o convertire in denaro contante

EDUCAZIONE FISICA

"Abbiamo preso Maya e creato una spirale e alcune scale. Poi abbiamo messo tutto in DMM, modificato le proprietà della spirale trasformandola in una molla d'acciaio, e abbiamo ottenuto uno slinky. Il miglior slinky con cui abbia mai giocato", dice Sohal sorridendo. È una dimostrazione chiara e concisa dei vantaggi derivati dall'adozione delle nuove tecnologie da parte di LucasArts: la creazione quasi istantanea di modelli fisici complessi che diventano immediatamente giocattoli a tutti gli effetti.

Quando si pianta un'ascia in una porta in un gioco odierno, a prescindere da quanto sia realistico l'effetto, la porta si romperà seguendo linee predeterminate da un grafico. DMM simula invece ciò che accade al legno ovunque venga colpito: potrebbe disintegrarsi come compensato o curvarsi come frassino. O scheggiarsi come metallo, infrangersi come vetro, spezzarsi come plastica, deformarsi come gomma... Qualsiasi cosa sia nella libreria di materiali di Pixelux, ciascuna customizzabile a piacimento dagli sviluppatori.

La demo a tema *Star Wars* di DMM presentata da LucasArts allo scorso E3 mostrava la versatilità della tecnologia, consentendo all'utente di scagliare un R2D2 su ogni superficie immaginabile, dalla gelatina a materiale organico, per esaminarne la reazione. Il motore calcola anche le tensioni sopportate da strutture complesse: i tetti sorretti da travi sono in grado di reggere pesi superiori rispetto a quelli senza rinforzo, mentre vasi di cristallo dalla sommità pesante si rovesciano esplodendo in mille frammenti. È una tecnologia semplicemente spettacolare, in grado di apportare progressi cosmetici o integrali al gameplay a seconda dei desideri dello sviluppatore. Non ci sono dubbi che, una volta decaduta l'esclusiva di LucasArts a ottobre 2008, saranno diversi gli studi pronti a bussare alla porta di Pixelux.

how pre-esistente su come debba funzionare il game design può essere buttato dalla finestra. Si ritorna a quell'idea di inserire la maggior quantità possibile di gameplay in un metro quadrato".

È ovvio che preparare LucasArts alla sua rinascita creativa sia stato un compito alquanto laborioso, e nonostante il silenzio degli studi interni e la scarsità di informazioni sui loro progetti, il lavoro dietro le quinte è stato davvero intenso. Hirschmann, dal canto suo, supporta il pensiero espresso più volte in pubblico dal suo presidente, secondo il quale questa industria permette troppo spesso che i propri giochi sforino budget e data di consegna, e assicura che ciò non accadrà mai in LucasArts, ma che questo non significa che la casa realizzerà progetti veloci ed economici. Significa bensì che valuterà i tempi di sviluppo, sceglierà una data una volta avanti nel processo e terrà fede a quella decisione. "L'infrastruttura di publishing (piani di marketing, piani di vendita e tutta la parte creativa alla base del marketing) funziona a pieno regime solo quando ha una data su cui lavorare. Si tratta solo di esserne consapevoli e avere pazienza. Abbiamo investito massicciamente in giochi a cui non avevamo ancora dato il via libera... Si tratta di assumere dei rischi sin dal principio. Ma tenere fede a una data e a un budget decisi dopo uno o due mesi di pre-produzione è come tirare i dadi, è folle. Coi titoli interni abbiamo passato un anno su *Indy* e *Star Wars* affinché tutti i pezzi fossero al posto giusto, e solo allora abbiamo deciso data e budget. Non è che fossimo lì a inventare cose e a partorire migliaia di idee: si trattava di avanzare un passo dopo l'altro, e non solo per il design,

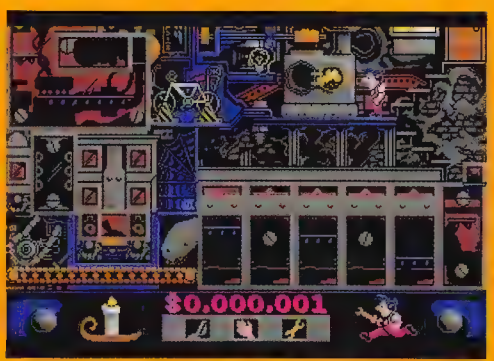
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

SISTEMA: Amiga, Mac, PC, ST **ANNO:** 1990

Nel 1987 Aric Wilmunder e Ron Gilbert rivelarono al mondo la Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM), aprendo un decennio di strepitose avventure umoristiche basate su quel motore. Ma solo tre anni più tardi Gilbert portò a compimento il suo capolavoro, un'esilarante viaggio nel mondo dei pirati con un maldestro protagonista

NIGHT SHIFT

SISTEMA: Amiga, C64, CPC, PC, Spectrum, ST **ANNO:** 1990



Pur non essendo passato alla storia, questo modesto action/puzzle game vantava una premessa che oggi non può passare inosservata. L'obiettivo del gioco era far funzionare le macchine della Industrial Might & Logic così che potessero sfornare a ripetizione merchandise di 'Guerre Stellari' e 'Indiana Jones'. Preoccupante nella sua lungimiranza

STAR WARS: X-WING

SISTEMA: PC **ANNO:** 1993

Nei montaggi di prova dei film di 'Guerre Stellari', le sequenze spaziali venivano studiate con riprese di combattimenti aerei della Seconda Guerra Mondiale. Non stupisce quindi che *X-Wing* e i suoi seguiti, classici del loro genere, rappresentassero un'estensione dei simulatori aerei di quel conflitto creati in precedenza da Larry Holland per LucasArts

Costruito in parte grazie a materiali riciclati, il Letterman Center deve il suo nome all'ospedale militare che sorgeva sul terreno del campus, una volta parte del parco nazionale di Presidio

Sam & Max) come negativo, caratterizzato da una filosofia retrograda. Il suo tono è triste ma deciso, e non risparmia complimenti agli avventurieri indipendenti di Telltale Games per aver riempito la nicchia lasciata vuota da quel titolo.

La filosofia di Ward, simile a quella Nintendo, secondo cui sia fondamentale allargare il mercato, è ancor più ravvisabile nei titoli in licenza agli sviluppatori esterni che nei progetti interni, per i quali è previsto che siano le popolari licenze a spingerli sugli scaffali. LucasArts ha impiegato un po' di tempo ad accorgersi dell'importanza di *Lego Star Wars*, ma ora il nome del gioco è ovunque nel campus di San Francisco ("Ci ha molto aiutato con le mamme", dichiara un membro del reparto marketing). I suoi insegnamenti sono piuttosto evidenti nel prossimo *Thrillville* di Frontier, i cui connotati sociali (dentro e fuori lo schermo) lo rendono un titolo chiaramente indirizzato ad adulti e ad un pubblico femminile, così come la sua grafica spen-

Dall'alto in basso: Steve Sullivan, direttore del reparto ricerca e sviluppo di Industrial Light & Magic, Peter Hirschmann, vicepresidente allo sviluppo in LucasArts, e Vik Sohal, chief operating officer di Pixelux

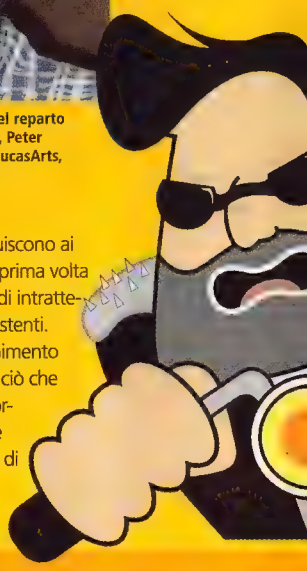
"SE CI FOSSIMO LIMITATI A GUARDARE SEMPRE INDIETRO, NON AVRESTE MAI AVUTO SAM & MAX"

ma anche per la produzione e i piani marketing. Si tratta di avere pazienza all'inizio in modo da essere ricompensati alla fine".

Sebbene Hirschmann sia ben lieto di parlare del curriculum di LucasArts e intenda avvicinare la produzione attuale agli standard del passato, è anche convinto che il lavoro dei prossimi anni non debba per forza ricalcare le orme delle glorie passate. E questo significa che la decisione della casa di abbandonare il genere delle avventure (l'ultima è stata *Escape From Monkey Island* nel 2000) difficilmente verrà perdonata dai fan. "Se ci fossimo limitati a guardare sempre indietro, non avreste mai avuto *Sam & Max* o *Full Throttle* o *Grim Fandango*, e non avreste mai avuto un'evoluzione in quel genere. La lezione imparata da quel periodo è che dobbiamo sempre guardare avanti". Hirschmann etichetta il periodo in cui la società si fece tentare dall'idea di ritornare alle origini (viene in mente la cancellazione del seguito di

sierata lo rende appetibile ai giocatori più giovani. Meno chiaro è come *Traxion*, titolo musicale realizzato da Kuju su PSP, sposi i dettami di Ward.

Dal canto suo, Hirschmann è felice di concentrarsi sulla semplice accessibilità, specialmente nell'interfaccia. "Dico sempre ai nostri team che per realizzare qualcosa di accessibile non bisogna renderla più stupida, ma più furba. È davvero facile creare delle interfacce utente complesse. Parte del successo di iPod è dovuto alla sua semplicità, e non è che si siano seduti un giorno e abbiano detto: 'OK, eccolo qui'. Il tempo e lo sforzo necessari per rendere qualcosa accessibile sono notevoli, soprattutto se stai realizzando un gioco che segue un sacco delle convenzioni del genere a cui appartiene". C'è qualcosa che cambierebbe in tutta l'industria per far sì che esca da quello che Ward definisce sostanzialmente un coma? "Cambierei la percezione dei videogiochi all'interno della cultura in generale. I giochi sono una forma d'intrattenimento talmente eccezionale che non si sostituiscono ai libri o ai film o alla televisione... Per la prima volta in 50 anni abbiamo una nuova forma di intrattenimento che si affianca a quelle già esistenti. Quando lavori nel campo dell'intrattenimento vuoi che tutti conoscano e apprezzino ciò che fai, ma ancora nel 2006 ti tocca sopportare questa mancanza di conoscenza e comprensione del videogioco da parte di un sacco di media mainstream.



SAM & MAX HIT THE ROAD

SISTEMA: PC **ANNO:** 1993

Steve Purcell, il creatore di *Sam & Max*, lavorava come grafico in LucasArts e pubblicava una striscia avente come protagonista l'irriverente duo sulla newsletter della casa. Quando gli venne assegnato il progetto, la sua interpretazione satirica degli Stati Uniti e la nuova interfaccia SCUMM diedero vita a un classico. Purcell lavora ora per Pixar

STAR WARS: REBEL ASSAULT

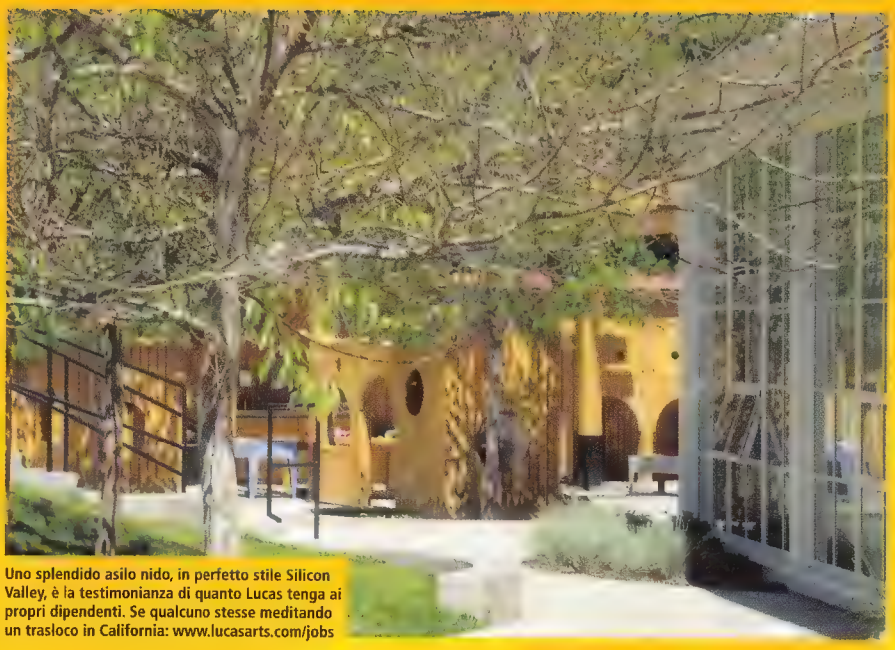
SISTEMA: 3DO, Mac, MegaCD, PC **ANNO:** 1994

Pur essendo forse il titolo qualitativamente più debole dei dodici elencati in queste pagine, *Rebel Assault* è sicuramente il più rilevante in termini di influenza. Grazie al suo utilizzo massiccio di scene in FMV pre-renderizzate o digitalizzate, il gioco divenne una killer-app per l'allora neonato supporto CD-ROM, stimolando la vendita di milioni di lettori

THE DIG

SISTEMA: Mac, PC **ANNO:** 1995

The Dig vantava un'impronta hollywoodiana alquanto rara per un titolo dell'epoca: la sceneggiatura era opera di Spielberg e nel cast dei doppiatori figurava un Robert Patrick allora sulla cresta dell'onda. Ma la storia basata sull'archeologia spaziale era troppo rarefatta per i fan di una LucasArts in cui i costi di sviluppo iniziavano a lievitare pericolosamente



Uno splendido asilo nido, in perfetto stile Silicon Valley, è la testimonianza di quanto Lucas tenga ai propri dipendenti. Se qualcuno stesse meditando un trasloco in California: www.lucasarts.com/jobs

Ci sono stati progressi significativi, ma col nostro governo... è quasi comico come i giochi abbiano riempito lo spazio che prima era occupato dai fumetti e, prima ancora, dal rock and roll".

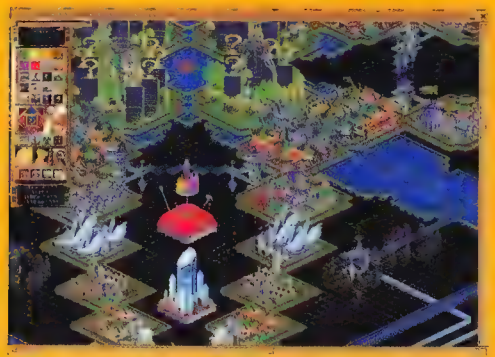
La costruzione del Letterman Center è stata una mossa coraggiosa da parte di George Lucas. Nel numero di maggio 2005, Wired interpretò la scelta come una chiara presa di posizione da parte di un regista da sempre isolato, desideroso di lasciarsi finalmente alle spalle i film di 'Guerre Stellari' e portare tutto il suo lavoro (ad eccezione dello studio Skywalker Sound) lontano dall'eremitaggio forzato dello Skywalker Ranch e sotto i riflettori della baia di San Francisco. Il nuovo campus è quasi anonimo da un certo punto di vista: non porta alcun nome altisonante, preferendo optare per un tributo al Letterman Military Hospital che si ergeva in questa zona del parco naturale di Presidio. Una piccola statua di Yoda è l'unico segno tangibile che questo sia effettivamente il quartiere generale di una serie assurta negli anni al rango di religione. Ciò nonostante, i giardini e il bar, le immense vetrate e le maestose scalinate testimoniano un'inversione di rotta epocale nella politica corporativa di Lucas. I nuovi studi sono un'opportunità per il colosso dell'entertainment per guardare avanti ed essere ottimista, ma anche per guardarsi dentro, dato che le varie divisioni sono ora incoraggiate a interagire fra loro e a condividere risorse. Per LucasArts questo significa poter approfittare di una collaborazione di alto profilo come quella con Industrial Light & Magic, con cui finora non ha quasi avuto rapporti. "Abbiamo iniziato a interessarci ai videogiochi e a lavorare a più stretto contatto con LucasArts un paio di anni fa, quando abbiamo cominciato ad esaminare il potenziale delle console next-gen", dice **Steve Sullivan**, capo del reparto ricerca e sviluppo di Industrial Light & Magic. "Prima di allora, non c'è stata praticamente alcuna collaborazione. Il trasloco nel nuovo campus è stato inoltre un fattore determinante nell'avvicinarci: non riesco nemmeno a descrivere quanto abbia cambiato le cose. Si tratta di condividere una piattaforma unificata (nonché tecnologia, esperienza e risorse a un livello base), anziché essere noi a fornire a LucasArts dei contenuti da convertire nei loro giochi o cose simili. LucasArts si trova a fronteggiare una crisi di contenuti con le console next-gen e in ILM stiamo fronteggiando la medesima crisi di contenuti da anni e anni, perciò possiamo aiutarli ad affrontare il problema. E loro possono aiutarci con aspetti come la creazione rapida di prototipi e di set di film virtuali".

"SPERO RIUSCIREMO A TORNARE A QUEL PERIODO D'ORO BASATO SULLA FIDUCIA"

Attraversando gli studi enormi, ma non troppo sfarzosi, della casa americana si ha la sensazione che le diverse società al soldo di Lucas siano sicure del proprio futuro, e di quello dei propri colleghi, forse per la prima volta dopo un lunghissimo tempo. LucasArts è finalmente arrivata dove sperava di arrivare? Hirschmann non pondera nemmeno la domanda, tradendo un'evidente impazienza nel mostrare al mondo cosa possa fare la sua casa dopo la rinascita: "La risposta più breve è no, stiamo ancora crescendo. Non abbiamo ancora lanciato i titoli sviluppati internamente. Coi nostri partner esterni non potremmo essere più felici: a breve annunceremo un nuovo accordo. Internamente siamo davvero esaltati: ci siamo divertiti un sacco all'E3 e il prossimo passo è quello di lanciare i prodotti. Ma siamo ancora in una fase tipica da startup.

"Spero riusciremo a tornare a quel periodo d'oro basato sulla fiducia. Mi piacerebbe che LucasArts tornasse al punto in cui, quando entravi in un negozio, pur non sapendo nulla di un gioco, lo compravi semplicemente perché sapevi cosa rappresentasse il logo sulla confezione. Non diventeremo mai tanto grandi da rendere la cosa impossibile". E quest'affermazione è il segno più incoraggiante della rinascita della casa statunitense: nonostante l'evidente desiderio di tornare ai fasti di un tempo, come sviluppatore LucasArts non vuole crescere a dismisura, ma rimanere agile, curioso, ambizioso e coraggiosso. Vuole, insomma, tornare ad essere LucasArts.

AFTERLIFE
SISTEMA: PC **ANNO:** 1996



JEDI KNIGHT: DARK FORCES II
SISTEMA: Mac, PC **ANNO:** 1997

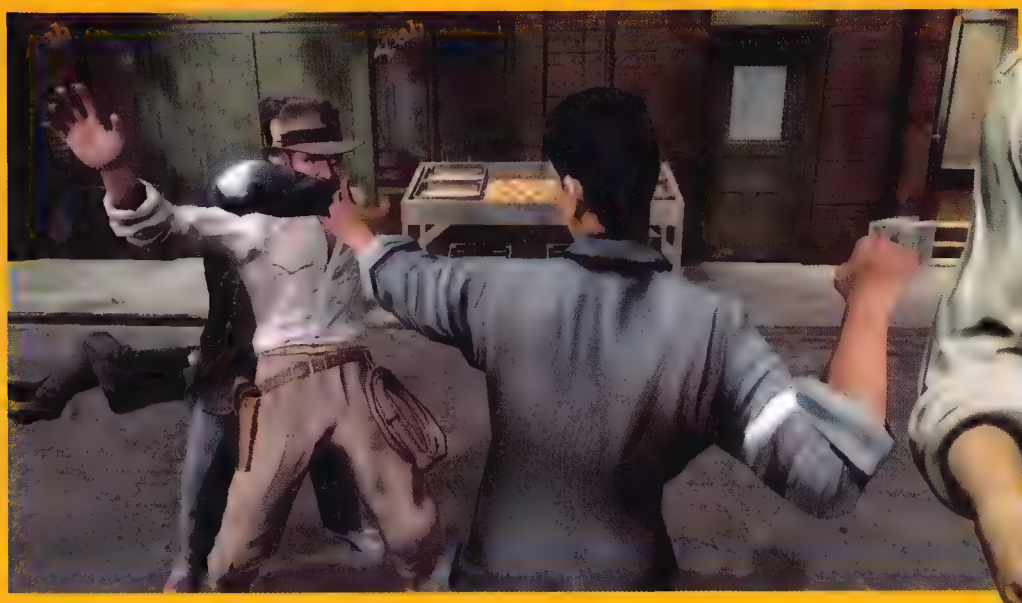
GRIM FANDANGO
SISTEMA: PC **ANNO:** 1998

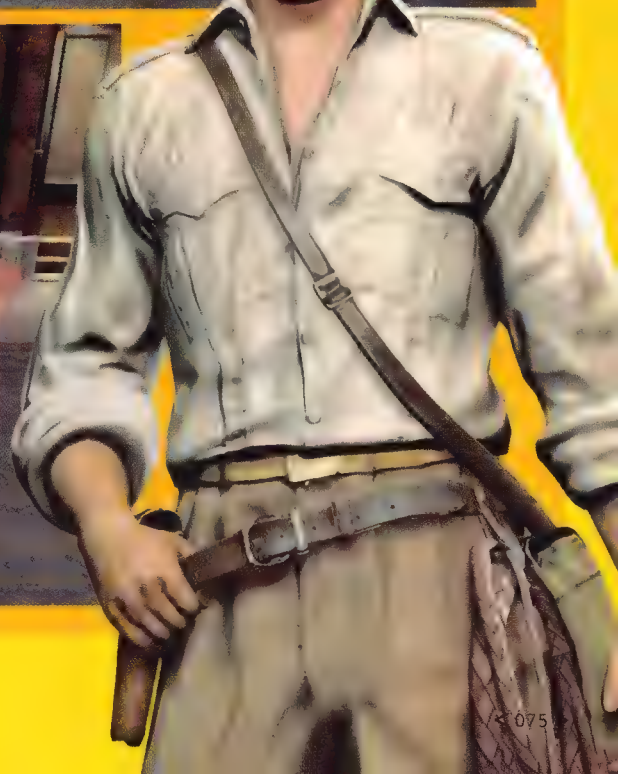
INDIANA JONES

Con un'uscita prevista nell'estate del prossimo anno, *Indiana Jones 2007* non ha più nulla a che fare (sempre che ne abbia mai avuto) con il quarto, travagliato episodio della serie cinematografica, il che ha consentito a LucasArts di etichettare il proprio progetto come 'la vera prossima avventura di Indiana Jones'. I dettagli sono al momento scarsi e prevedibili: ambientazione anni '30, una massiccia dose di azione collocata in otto scenari (fra cui San Francisco) e pubblicazione su PS3 e 360.

Manca più di una anno alla fine del progetto, e la tech demo per 360 mostrata da Lucas è poco più di una illustrazione delle potenzialità di euphoria e DMM. Le animazioni biomeccaniche sono fin troppo realistiche, con i combattimenti nei vicoli contraddistinti da un ritmo lento e sgraziato che mal si sposa con la frenesia esagerata a cui sono abituati molti giocatori. Ma anche se un semplice pugno può far pensare a una fisica ragdoll appena potenziata, ammirare un criminale che si rialza dal-

[illegible] impatto della fisica dei materiali è ancora più immediato. Il comportamento realistico e accurato del legno che si spezza o del metallo che si piega è uno schiaffo a livello estetico. Le interazioni fisiche su larga scala mancano ancora di consistenza, ma il team ha parecchio tempo a disposizione, e quando le due tecnologie lavorano in parallelo è impossibile non percepire un senso di pericolosa imprevedibilità. Molto dipenderà [illegible] quanto [illegible] e da quanto saranno intuitive le interazioni consentite a Indy con un mondo tanto instabile e malleabile. Ma se tutti i pezzi del puzzle andranno al loro posto, il risultato potrebbe lasciare a bocca aperta.





Se la differenza fra Francia e Italia a livello calcistico è tutta in un rigore stampato sulla traversa, in quello videoludico i cugini d'oltralpe sono la vera terza superpotenza del globo

A volte sembra che l'industria videoludica versi in un clima di guerra fredda non dissimile dallo scenario mondiale che l'ha vista nascere: due superpotenze a Occidente e Oriente, Stati Uniti e Giappone, si fronteggiano con i loro enormi mercati domestici, i loro produttori di hardware, i loro publisher colossali e i loro eserciti di sviluppatori. Naturalmente, videogiochi di qualità vengono realizzati in tutto il mondo, e il mercato europeo, nonostante la sua frammentazione, può vantare dimensioni ragguardevoli. Ma ad eccezione delle due nazioni sopraccitate, ad ogni altro Paese manca qualcosa, e quel qualcosa sono i publisher, società con la disponibilità economica, la visione e la conoscenza dell'industria di una Capcom o di una Electronic Arts. In ogni altro paese, eccetto uno: la Francia.

Sulla carta, infatti, i cugini d'oltralpe potrebbero ambire al titolo di terza superpotenza videoludica: tre dei publisher più grossi del pianeta, Atari (nella sua attuale incarnazione come marchio di facciata per Infogrames), Vivendi Universal Games e Ubisoft, affondano le proprie radici nel suolo francese. Ma in realtà lo scenario è più complesso. Vivendi è una multinazionale i cui interessi vanno molto al di là della divisione videogiochi, la sua dirigenza opera dagli USA e non investe nel game development nella sua nazione d'origine. Anche Atari prende le proprie decisioni dall'altra parte dell'Atlantico, le sue condizioni economiche sono incerte e

THIRD PLACE

Test Drive Unlimited di Eden Games è un esempio di come i team francesi si stiano spingendo verso il mercato di massa

Il tocco francese

Lo stereotipo del gioco francese è semplice, ma la realtà è assai più complessa. Oltre ad ambizioni artistiche ed esperimenti di nicchia, esistono tendenze che includono un approccio paradigmatico all'immensa industria dei giochi sportivi, nonché la capacità di introdurre vere innovazioni all'interno di franchise altrimenti conservativi. Ecco sei giochi che rappresentano al meglio il vero volto del gioco francese.

TrackMania (Nadeo, 2003)
Indipendenza online

Nadeo dichiara che la sua serie di semplici stunt racing game, giocabile gratuitamente online anche con una connessione lenta, vanti milioni di giocatori sparsi per tutto il mondo, una cifra superiore a quella di qualsiasi titolo per Xbox Live. Il franchise è opera di un team di 12 persone (metà del quale è composto da appartenenti a un club di appassionati dell'informatica che Castelnerac ha formato quand'era ancora studente) e nasce da una metodologia di sviluppo basata su un processo iterativo estremamente rapido. "Il nostro sogno è di poter produrre una nuova versione ogni tre mesi. Il problema è che lavoriamo così tanto per questo da non poter fare giochi nuovi", si lamenta Castelnerac.

David Cage di Quantic Dream, autore e director di *Fahrenheit*

David Cohen Corval, ex-direttore creativo di Nevrax

tempo fa ha venduto gran parte delle sue proprietà francesi, pur mantenendo legami con la madre patria (vuoi attraverso la proprietà di Eden Games, studio di Lione al lavoro su *Test Drive Unlimited* e *Alone in The Dark*, vuoi con la pubblicazione di *Fahrenheit* di Quantic Dream).

Rimane però Ubisoft, il terzo publisher per volume di mercato sul territorio europeo e il quinto su quello americano: l'etichetta ha un numero di sviluppatori interni inferiore solo a quello di EA, e in termini pratici, al di fuori di Giappone e Stati Uniti, non c'è un'altra società in grado di eguagliarne le dimensioni. **Yves Guillemot**, fondatore, presidente e amministratore delegato, la considera "una società internazionale": un'affermazione che trova conferma nella presenza di studi in tutta Europa (Milano inclusa), in Canada, Cina, Stati Uniti e Nord Africa. Ma il quartier generale è in Francia, alla periferia di Parigi, dove Guillemot e il chief creative officer **Serge Hascoët** portano avanti una visione sorprendentemente peculiare e unificata per una società che è al tempo stesso publisher e super-sviluppatore. Ubi vanta anche tre studi di rilievo nel suo Paese, fra cui quello di Montpellier dove opera la sua star **Michel Ancel**, e ha sotto contratto abbastanza terze parti francesi da portare ad otto il totale dei giochi in sviluppo.

Ciò che colpisce è che alla tradizionale forza della Francia in ambito publishing non è sempre corrisposta una scena di sviluppo altrettanto rigogliosa. Dopo un periodo florido su 16bit, in cui erano sinonimo di avventure graficamente maestose e improntate sulla narrazione, gli sviluppatori francesi sono stati colpiti duramente dallo scoppio della bolla tecnologica. Ma l'inizio della rinascita è evidente, con sviluppatori come Quantic, Eden e Arkane Studios (al lavoro su *Dark Messiah of Might And Magic* per Ubisoft) capaci di produrre su giochi in grado di unire appeal commerciale e innovazione. La domanda è: possono questi studi soddisfare le esigenze di un mercato sempre più globale e competitivo, mantenendo al tempo stesso una propria identità nazionale come hanno fatto i loro colleghi nelle industrie cinematografica e dei fumetti, tradizionalmente protezioniste e fortemente individualiste? Ma in fondo, sarebbe un problema se non ci riuscissero? E sopratutto, esiste ancora una caratteristica che permetta di identificare un videogioco made in France? Nelle prossime pagine, vari esponenti dell'industria francese (dirigenti, designer e creativi affermati) espongono le proprie opinioni in merito, offrendo un ritratto sorprendente di questa potente ma contraddittoria forza creativa.

Castelnerac ritiene che *Trackmania* sia la prova che si possa arrivare al successo online anche senza Xbox Live, ma solo grazie a una buona dose di creatività

Per iniziare, non c'è che da partire dal principio, e *Nicolas Gaume* è l'uomo ideale per farlo. Bedroom coder quand'era ancora un ragazzino, Gaume ha fondato Kalisto (*Dark Earth* e *Nightmare Creatures*) nel 1990, alla tenera età di 19 anni. Quando la società è crollata durante il terremoto borsistico del 2002, è passato a fornire consulenze, e ora guida la nuova divisione mobile gaming del gruppo editoriale Lagardère.

"Penso che l'industria fosse molto diversa da quella inglese negli anni '80", dichiara. "L'industria è nata molto prima in Inghilterra, con producer che arrivavano dal campo della musica e dell'entertainment. E in Inghilterra c'erano produttori di hardware molto dinamici come Sir Sinclair che guidavano la creazione di contenuti. C'erano persone che facevano da ponte fra la distribuzione e lo sviluppo (producer, agenti) molto prima che in Francia, e lo stesso vale per gli Stati Uniti. È stata EA ad inventare il termine producer: l'obiettivo del loro modello economico era quello di trovare un collegamento fra il business della vendita e l'arte della creazione del software.

"Ma in Francia, arte e commercio sono sempre stati estremamente separati. Abbiamo un rapporto complesso col denaro e l'arte è vista già come un fine ultimo. Questo ha comportato una segmentazione molto netta fra il mondo dello sviluppo e quello del publishing. Sono portato a credere che questi publisher siano diventati così grossi perché hanno elaborato la propria struttura di publishing senza prendersi troppi rischi nel campo dello svi-

Proprio come *Trackmania*, l'MMO in Flash *Dofus* presenta un approccio democratico e innovativo all'online gaming da parte di un team indipendente francese

Nadal sostiene che la scelta di un'ambientazione come Central Park per *AITD* non voglia strizzare l'occhio al mercato americano e risalga a sei anni fa

luppo. Inoltre si sono quotati molto presto. Da un lato non hanno stimolato la scena creativa in Francia, ma dall'altro hanno garantito esposizione ai titoli di maggior rilievo, come *Alone in the Dark*. Ma questo ha portato ad avere meno sviluppatori indipendenti, cosa che accade ancora oggi".

La facilità con cui Gaume utilizza il termine 'arte' nel parlare della creazione di videogiochi è indicativa dell'attitudine dimostrata verso questo medium dagli sviluppatori francesi del suo periodo. Alla fine del secolo scorso erano numerose le avventure con una narrazione incredibilmente curata, i mondi contraddistinti da una profondità sorprendente, una grafica meravigliosa e, molto spesso, una tecnologia di prim'ordine alla loro base. Giochi come *Captain Blood*, *Mortville Manor* e *BAT* ad opera di case come Cryo, Lankhor e Delphine. 'Il tocco francese', si soleva dire nel descrivere questa generazione di titoli. I creativi transalpini erano incredibilmente aperti all'influenza degli altri media, media che in Francia hanno sempre avuto una forte identità nazionale e un fiero spirito indipendentista.

"I fumetti franco-belgi hanno rivestito un ruolo importante", sostiene Ancel, creatore di *Rayman* e *Beyond Good & Evil*. "Gli autori di fumetti francesi sono molto creativi. Quando ero giovane mi piacevano un sacco Astérix e Gaston Lagaffe, e autori come Franquin possono essere identificati come un'influenza per i nostri giochi. Presto un sacco di attenzione ai fumetti francesi: è uno degli ultimi posti dove si possono trovare degli autori incredibili. Ci sono sempre meno media che permettano una tale libertà creativa".

"Le avventure hanno incarnato l'interesse che noi francesi abbiamo per l'arte", dice Gaume. "Abbiamo un'industria del fumetto molto solida e forti sovvenzioni governative per la produzione di film. Per l'arte visiva in generale, ad essere precisi. Forse è radicato nella pittura, negli impressionisti e nei primi registi cinematografici come Meliès. Per tutto ciò che è legato all'arte visiva e alla grafica, ai fumetti e all'animazione, abbiamo scuole molto valide ad alto livello. Ciò significa che abbiamo a disposizione buona abilità e buona tecnica. Dove siamo sempre stati più deboli è nel mettere insieme i vari elementi del gioco". È un modo molto diplomatico per ammettere che, al di là di innegabili classici partoriti in quest'epoca come *Another World* (Delphine) o *Alone in the Dark*, un sacco di giochi 'col tocco francese' hanno affiancato a una tecnologia valida e a una grafica lodevole un gameplay anonimo. Ciò che è stato un punto distintivo è diventato un cappio intorno al collo, e la generazione attuale di sviluppatori è lesta nell'allontanarsene il più possibile. "Non mi piacciono quelle parole", dice **David Nadal**, fondatore e director di Eden, società salita agli onori delle cronache con la serie *V-Rally*. "Secondo me, l'espressione 'tocco francese' è diventata dispregiativa". **Emmanuel Forsans**, veterano di Cryo e fondatore della AFJV (Agence Française pour le Jeu Vidéo) la pensa allo stesso modo: "[Il videogioco] era visto come qualcosa di troppo artistico prima. Per me è semplice dirlo perché anch'io ero esattamente così: la prima

David Cohen Corval, autore del MMO *Ryzom*, ritiene che il suo team francese fosse molto creativo, ma mancasse della disciplina di uno studio statunitense

"Per tutto ciò che è legato all'arte visiva e alla grafica abbiamo scuole molto valide ad alto livello. Ciò significa che abbiamo a disposizione buone abilità e buona tecnica"

Colantonio (Arkane) si innamorò di *Ultima* quando aveva solo nove anni: da allora è sempre stato più interessato agli RPG americani che ai giochi francesi. Una passione evidente nel suo prossimo titolo, *Dark Messiah of Might and Magic*

David Nadal (Eden) è attualmente al lavoro su *Test Drive* e *AITD*

Eric Viennot, co-fondatore della casa di multimedia Lexis

Top Spin (PAM, 2003)

Sport di nicchia

Grazie al profilo relativamente alto di questa disciplina, l'eccellente simulazione tennistica di PAM è il titolo sportivo di provenienza francese di maggior visibilità dell'ultimo periodo, ma si tratta solo della punta di un iceberg di dimensioni ragguardevoli. Gli sport di nicchia sono uno dei soggetti preferiti dall'industria videoludica francese, specialmente da quegli sviluppatori indipendenti in cerca di progetti dai budget non eccessivi: Nadeo annovera la serie di simulazioni velistiche *Virtual Skipper*, Lexis le avventure a sfondo ippico *Pippa Funnel* e Cyanide l'eloquente *Cycling Manager* e la serie di simulazioni invernali *Winter Challenge*. Eden ha invece cercato di staccarsi da questo genere di titoli, apprezzato principalmente sul mercato europeo, come spiega David Nadal: "Andavo negli Stati Uniti, parlavo di *V-Rally* e dicevano: 'V-cosa?'".

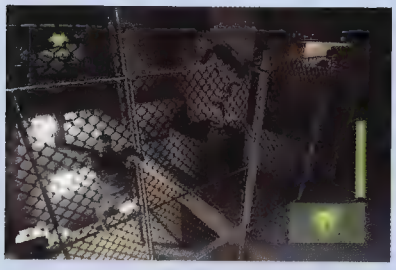
L'etichetta Exxos di ERE Informatique è salita agli onori della cronaca grazie al curioso e ambizioso *Captain Blood*

cosa era diventare famosi, realizzare giochi per se stessi. Adesso la gente lavora per i soldi, che è una cosa nuova. Ed è anche una cosa positiva, penso".

Secondo Forsans, lo zelo eccessivo del settore finanziario non ha agevolato la crescita della scena degli sviluppatori. "Era facilissimo trovare un sacco di finanziamenti da parte di investitori. La maggior parte delle case passava il proprio tempo a fare business plan, dimenticando così il suo vero obiettivo, ossia creare buoni giochi e non sogni per il mercato". **Raphael**

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft, 2004)

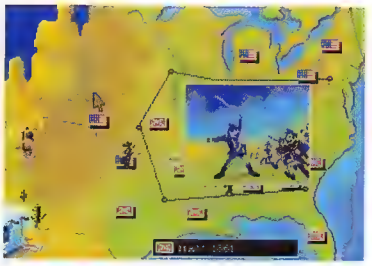
Tradizione e innovazione



Splinter Cell **sarà anche nato a Montreal, e la componente singleplayer del secondo episodio messa insieme a Shangai, ma la brillante modalità multi che pone uno contro l'altro due stili di gameplay radicalmente diversi (spie contro mercenari, terza persona contro soggettiva, agilità contro tecnologia, stealth contro forza bruta) è tutta francese, merito del designer Gunther Galipot e del team Ubisoft di Annecy.** ***Pandora Tomorrow*** **è una chiara testimonianza del desiderio della casa transalpina di innovare pur rimanendo nei limiti imposti da licenze e update a cadenza annuale. "Il nostro obiettivo è far sì che un gioco possa essere innovativo e portare qualcosa di nuovo al franchise, una vera creazione a tutti gli effetti che contribuisca alla crescita del brand", dice Guillemot.**

Florent Castelnerac, fondatore di Nadeo e creatore di *TrackMania*

Michel Ancel di Ubisoft Montpellier, superstar della scena transalpina



Con *North & South* (in alto), Infogrames si occupò di guerra di secessione americana, ma l'influenza era francese, opera del fumetto 'Les Tuniques Bleues'. *Mortville Manor* (sopra) ha ottenuto parecchi consensi all'epoca, ma il titolo Lankhor sembra oggi un po' asciutto

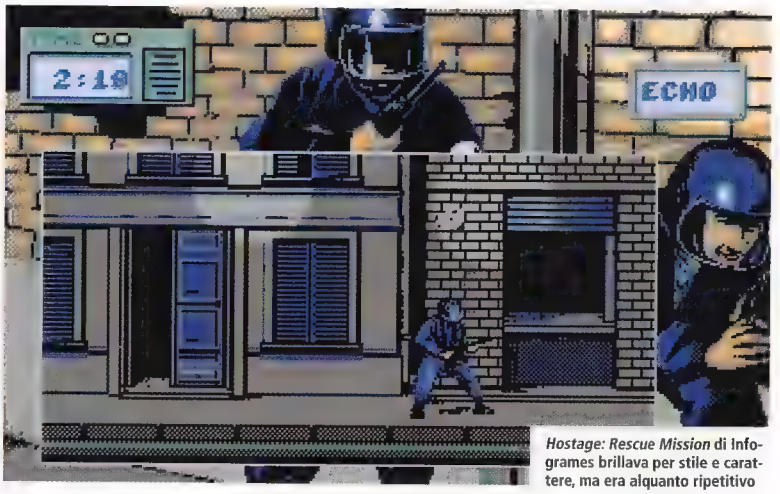
Colantonio, amministratore delegato e direttore creativo di Arkane, aggiunge: "Eravamo danneggiati da un'immagine davvero negativa: i giochi fatti nel nostro Paese erano considerati solidi artisticamente, ma anche molto noiosi e deboli nel gameplay. Gli investimenti non sono stati ponderati come nelle altre nazioni, perciò immagino che la nostra nazione sia rimasta indietro per un po' di tempo".

Il risultato è stato un collasso della scena sul suolo francese, collasso accelerato da una cultura di origine francofona che spingeva per far sentire la propria presenza nell'industria. "C'erano circa 5.000 persone che lavoravano come sviluppatori in Francia, e adesso ce ne sono quasi 500", dice Gaume. "Il Quebec è stato molto aggressivo nel rafforzare l'ambiente di sviluppo multimedia. In Kalisto, dalle 50 alle 100 persone si sono trasferite in Quebec: è stato un vero esodo". Vale la pena ricordare che Ubisoft ha il proprio studio più grande proprio nella capitale del Quebec, Montreal.

Ma se gli sviluppatori francesi vennero colpiti più di altri dallo scoppio della bolla tecnologica, per i publisher transalpini accadde l'esatto contrario. Secondo una teoria di Colantonio, i problemi della Borsa avrebbero offerto loro una serie di opportunità che li ha portati oggi a vantare una forte presenza a livello planetario. "Alla fine del '99, inizio 2000, il mercato statunitense iniziò a scricchiolare prima di quello francese. In Francia la stessa cosa avvenne uno o due anni più tardi, perciò se pensate a Vivendi e Atari, ci fu un'opportunità enorme per queste case di andare negli USA e acquistare chiunque. Si sono trovate in una situazione in cui avevano la proprietà di mezzo mondo. Ma ora l'unico publisher davvero francese è Ubisoft".

> "Credo che i publisher francesi siano stati i primi anti-francesi, i primi a non fidarsi degli sviluppatori francesi. È durissima convincere i publisher a lavorare con team francesi"

Chiedete agli sviluppatori francesi se la presenza di publisher sul loro territorio abbia agevolato l'industria nazionale e otterrete risposte di ogni tipo. Da un lato persino dei paladini dell'indipendenza come **Florent Castelnerac** (a capo di Nadeo, minuscolo team di 12 persone autore della serie di racing game per PC *TrackMania* che rifiuta categoricamente qualsiasi proposta di lavorare su



Hostage: Rescue Mission **di Infogrames brillava per stile e carattere, ma era alquanto ripetitivo**

Cruise for a Corpse **(in alto) soffriva di una certa lentezza e non è sicuramente il miglior titolo di Delphine.** ***Kult*** **(sopra) di Exxos aveva un'interfaccia sensibile al contesto coraggiosa ma impenetrabile**

titoli per console dal budget elevato per timore di perdere la propria indipendenza) non possono fare a meno di ammetterne l'importanza: "I publisher giocano un certo ruolo", dichiara. "So che Ubisoft supporta alcuni studi francesi: in questo senso c'è stata una staffetta fra Atari e Ubisoft, e altre in passato". Castelnerac si profonde anche in lodi per il proprio publisher, Focus, una piccola azienda di 20 persone i cui principi rispecchiano perfettamente quelli dello sviluppatore.

Ma chi è coinvolto da vicino con i grandi nomi fornisce risposte più equivoche. "Volete sapere se i grossi publisher aiutano lo sviluppo in Francia? Non ne sono sicuro", dice Nadal, nonostante Eden sia a tutti gli effetti una proprietà di Atari. "Atari desiderava vendere tutti i suoi studi e Ubisoft non ha tenuto in Francia tutti i suoi sviluppatori francesi". Colantonio aggiunge: "Ironicamente, credo che i publisher francesi più grossi siano stati i primi ad essere anti-francesi, i primi a non fidarsi degli sviluppatori francesi... È durissima convincere i publisher a lavorare con team francesi. Ci vuole il doppio dello sforzo perché stiamo pagando l'immagine negativa degli ultimi dieci anni, anche agli occhi dei nostri stessi publisher".

La situazione sta comunque cambiando. Ubisoft, in particolare, sembra dimostrare fiducia nei confronti degli sviluppatori francesi, e molti sono felici nell'identificare il cambio d'atteggiamento e le sue motivazioni. Originalità e qualità non sono più un semplice obiettivo per ogni sviluppatore ambizioso: sono un obbligo. "Oggigiorno ci sono un sacco di studi francesi in crescita. Credo che l'elemento comune a tutti sia che abbiamo attraversato momenti difficili e siamo stati obbligati a proporre giochi eccellenti", dice Nadal. "Dovevamo convincere i publisher ad investire nei nostri studi, soprattutto adesso che un sacco di progetti su licenza finiscono nell'Europa dell'Est e che la Francia non è competitiva sui giochi economici... Dovevamo essere davvero ambiziosi". A Colantonio preme anche sottolineare quanto abbia giovato dedicarsi a un settore che non fosse unicamente quello delle avventure: "Penso che il miglioramento della nostra immagine sia cominciato con alcuni titoli appartenenti a generi diversi. Ci sono stati *Omikron*, *Rayman* e forse anche noi di Arkane abbiamo contribuito un minimo con *Arx Fatalis* [un RPG di stampo americano] perché è stato una grossa sorpresa, un titolo inatteso da uno sviluppatore francese".

Di sicuro non è stata una sorpresa il lavoro della Quantic Dream di David Cage: i suoi titoli, *Omikron: The Nomad Soul* e *Fahrenheit*, sono il collegamento fra il promettente futuro dello sviluppo francese e il suo passato controverso: sono avventure improntate sulla narrazione, formalmente sperimentali e visivamente pregevoli, capaci di scardinare qualsiasi convenzione del game design odierno. Cage ricorda quanto sia stato faticoso trovare un publisher per *Fahrenheit* nell'atmosfera conservatrice del nuovo decennio, ma è altresì lieto di sottolineare come il mondo sembri ora pronto ad accettare le sue idee. "C'è stato un momento di omologazione, dove c'era spazio solo per cinque 'generi ludici ufficialmente registrati', e dove avere una licenza cinematografica era un must. In questo contesto, realizzare su console un'esperienza basata sulla narrazione e sulle emozioni era una vera utopia. Ricordo che c'era gente che mi guardava come se fossi un alieno. Oggigiorno c'è un maggiore livello di accettazione dei concetti che ho provato a sviluppare, e questo mi facilita le cose quando sottopongo le mie idee ai publisher. Sto ancora mettendo alla prova i loro limiti", aggiunge sarcasticamente, "ma dopo *Fahrenheit* tendono a darmi più credibilità di prima".

Cage è l'incarnazione dell'auteur, una visione idealistica del singolo artista creativo particolarmente radicata nella cultura fran-

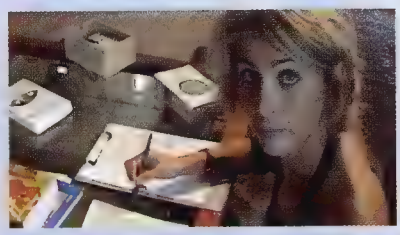
Nicolas Gaume, fondatore di Kalisto, attualmente al lavoro sui cellulari

Raphael Colantonio, CEO and creative director of Arkane

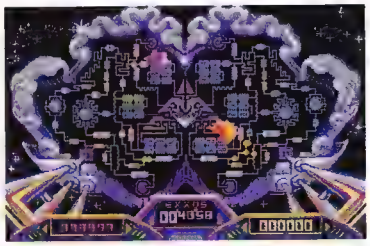
Murders in Venice **(Infogrames e Cobra Soft) era un gioco investigativo in cui il DNA transalpino risaltava fulgido**

In Memoriam (Lexis, 2003)

Esperimenti con le avventure

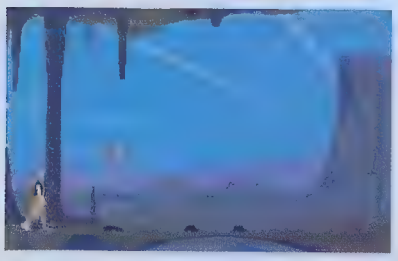


Se *Fahrenheit* è la classica avventura francese del secolo scorso reincarnata sotto forma di moderno thriller hollywoodiano, *In Memoriam* è la trasposizione digitale di una pellicola artistica europea: un ibrido sperimentale di filmati, puzzle game e realtà alternative che trascende i confini del software ludico per tracimare in browser e caselle e-mail. Il tutto nell'ambito di un'inquietante storia investigativa su dipendenza e omicidi seriali che miscela efficacemente realtà e finzione più di quanto abbia mai fatto qualsiasi altro gioco prima. Lo studio è al lavoro su un seguito, oltre che su una promettente variazione sul tema dal titolo *Experience 112* (vedi anteprima su questo numero).



Exxos ha rafforzato la propria immagine surrealista con *Purple Saturn Day*, dove l'obiettivo finale era quello di strappare un bacio a una regina aliena

Another World (Delphine, 1990)
Fuori dal mondo



Dovendo scegliere un gioco per dimostrare quanto fossero avanti i grafici francesi nell'epoca dei 16bit, non si può prescindere da *Another World* (noto anche come *Out of this World* negli Stati Uniti) di Eric Chahi. La miscela di rotoscoping e grafica vettoriale dava vita ad animazioni fluide ma essenziali, minimaliste, donando loro un look da disegno a mano che anticipava l'ondata di cel-shading che sarebbe arrivata nel decennio successivo. Il gioco è una sequela di enigmi che è forse meglio ricordare piuttosto che riaffrontare oggi, ma la sua atmosfera e unicità hanno resistito a questi 16 anni. È possibile scaricare una versione in alta risoluzione da www.anotherworld.fr

cese. Fu applicata ai registi cinematografici da critici e produttori della Nouvelle Vague alla fine degli anni '50, ma capire se il medesimo concetto possa valere anche in un ambiente collaborativo come quello dello sviluppo di videogiochi è alquanto complesso. "C'è un sacco di confusione su cosa significhino in quest'industria termini come 'auteur' o 'director'", dice Cage. "Io mi considero come la persona che sostiene la visione del gioco, il che significa che prendo decisioni completamente soggettive con l'unico obiettivo di mantenere una certa coerenza. Posso intervenire in qualsiasi reparto dello sviluppo per assicurarmi che venga rispettata la visione globale, e credo che questo lavoro soggettivo, se portato avanti con creatività e onestà, sia ciò che aggiunge valore al gioco. È quello che fa la differenza fra un gioco molto buono e uno davvero unico".

Inevitabilmente, diversi intervistati indicano persone come Peter Molyneux e Warren Spector per evidenziare come gli sviluppatori francesi non siano gli unici a proporre coraggiose visioni individuali nei loro progetti, ma allo stesso modo sono in molti ad ammettere che la cultura francese offra un riconoscimento al singolo artista superiore rispetto ad altre, e che questo abbia probabilmente influenzato l'evoluzione del game design transalpino nel corso degli anni. "L'ha sottolineato anche Miyamoto quando è venuto in Francia per

Serge Hascoët, chief creative officer di Ubisoft dal 2000

Yves Guillemot, co-fondatore, presidente e CEO di Ubisoft

ritirare la sua medaglia", dice **Eric Viennot** di Lexis Numérique, sviluppatore indipendente responsabile della coraggiosa avventura *In Memoriam* e di una serie di nicchia, ma altamente redditizia, come quella dei giochi di ippica *Pippa Funnel*. Viennot si riferisce al titolo di Cavaliere conferito quest'anno dall'Ordine delle Arti e delle Lettere al creativo Nintendo per mano del ministro della cultura francese. Un onore toccato anche ad Ancel e al creatore di *Alone in the Dark* Frédérick Raynal. "Miyamoto ha detto di aver ricevuto numerose medaglie in vita sua, ma fino a quel momento nessuna era mai arrivata da un governo. La verità è che abbiamo sicuramente una tradizione nel riconoscere il singolo talento creativo, più di ogni altra nazione al mondo".

La Francia sembrerebbe quindi un paradiso per settori creativi come lo sviluppo di videogiochi, con il beneficio supplementare che molti di essi (animazione, film, fumetti, giochi) richiedono le stesse abilità e possono scambiarsi i propri staff, ma la realtà è che a livello economico la nazione non offre le migliori condizioni lavorative alle giovani software house. Le tasse sono elevate ("affinché ogni dipendente riceva 100 euro, la società ne deve pagare 200", dichiara Forsans) e le ferree leggi sindacali che impongono settimane da 35 ore lavorative rendono la Francia un Paese in cui sviluppare videogiochi è difficile e costoso. Le sovvenzioni governative sono scarse, anche se il Centro Nazionale della Cinematografia apre ogni tanto il proprio portafogli. "Mettere in piedi un'impresa in Francia è molto difficile", conferma Colantonio. "La struttura burocratica è molto conservativa e contraria ai rischi. Inoltre, nella nostra industria serve un sacco

***Prince of Persia: Le Sabbie Del Tempo* è il paradigma della rinascita creativa di Ubisoft**

Sia che vantino uno stile astratto come *XIII* (sopra) o più realistico come nel caso di *Assassin's Creed* (in alto), i titoli Ubi sono immediatamente riconoscibili

di flessibilità per le assunzioni ed è una cosa molto difficile da avere in Francia. Vige la mentalità del lavoro unico per tutta la vita ed è complesso trovare gente desiderosa di lavorare a contratto". (Curiosamente, Nadeo, lo sviluppatore più piccolo fra quelli interpellati per quest'articolo, non è d'accordo con Castelnerac sostenendo che: "Quelle tasse servono proprio ad evitare problemi e a minimizzare i rischi per tutti: impiegati e datori di lavoro".)

È per via di questa atmosfera che Ubisoft ha scelto di espandersi così tanto all'estero. Guillemot, ancora a capo della società che ha fondato coi suoi quattro fratelli nel lontano 1986, difende la decisione adducendo ragioni qualitative: "Abbiamo deciso di creare degli studi interni parecchio tempo fa. Abbiamo sempre creduto che si debba fare un sacco di ricerca e sviluppo, creare nuovi tool e nuovi motori. Siamo presenti in un sacco di nazioni dove i costi di produzione non sono così alti, perciò anche se abbiamo della gente dove quei costi sono alti, la media è comunque bassa. Questo ci permette di assumere più rischi su certi giochi di quanto facciano alcuni dei nostri concorrenti, perché possiamo permetterci di dedicargli più manodopera. Potete vedere i risultati nelle modalità multiplayer e nel livello di dettaglio dei nostri prodotti".

Ma se è davvero così, allora perché tenere comunque in piedi degli studi in Francia? È il chief creative officer Hascoët ("un genio che gioca e capisce davvero i videogiochi", secondo Gaume, e che si pone come obiettivo quello di creare tre

Guillemot: "*BG&E* era ottimo, ma con tre mesi in più avrebbe potuto essere eccezionale. Quando fai un gioco diverso, devi fare qualcosa che non possa venire criticato"

nuovi brand ogni due anni) a rispondere: "Dipende tutto dall'abilità dei team francesi. Per esempio, i francesi sono abituati a ragionare su concetti molto astratti, il che è una delle abilità più importanti nella creazione di un game design perché bisogna costruire dei sistemi molto semplici e precisi che possano emulare il mondo reale e poi creare un gameplay interessante e impegnativo al loro interno". Sebbene l'accento posto da Hascoët sul gameplay (e che viene ribadito con insistenza a tutti gli sviluppatori di Ubisoft) non trovi riscontro nella reputazione della Francia, egli sostiene che gli studi francesi siano davvero forti in questo campo. E di certo è difficile immaginare un guru del publishing americano dare la risposta che offre Hascoët alla domanda su quali siano gli ingredienti per un buon gioco: "Un buon gioco dovrebbe cambiare le vite dei giocatori, migliorando la conoscenza di loro stessi o degli altri".

Nonostante un passato di luci e ombre e una comunità di sviluppatori che non lesina sull'autocritica, l'odierna industria francese sembra ancora riporre molta fiducia nel suo approccio creativo e nell'originalità dei propri titoli. Ma dato l'entusiasmo con cui tutti i publisher sembrano voler raggiungere il mercato mondiale e l'ambiente altamente competitivo in cui si ritrovano i piccoli studi, non c'è il rischio che queste due caratteristiche distintive possano finire per venire inesorabilmente schiacciate?

"A differenza degli sviluppatori americani e giapponesi, non possiamo generare profitto mirando solo al nostro mercato nazionale. Dato che dobbiamo assolutamente vendere al di fuori della Francia, non possiamo coltivare la nostra cultura", dichiara Viennot. Ancel è d'accordo: "È un dato di fatto che siamo dominati dalla cultura americana, oltre che da quella giapponese, seppur in misura minore. Ovviamente è più facile per qualsiasi europeo, sia esso francese, croato o italiano, comunicare con un pubblico mondiale usando un 'linguaggio' americano anziché creare mondi immaginari basati sulla propria cultura. Sappiamo che tutto diventerà più difficile se lo rendiamo troppo personale: la comunicazione sarà più semplice se avviene in una città che tutti conoscono, in un mondo che tutti capiscono. Di conseguenza, optare per qualcosa che non sia una città americana o un'ambientazione eroica fantasy significa automaticamente assumersi dei rischi. Il che è esattamente ciò che ho fatto con *Beyond Good & Evil*". Secondo Ancel, comunque, tutto può essere superato con un marketing determinato: "Non vedo ragioni per cui gli americani non dovrebbero apprezzare *Rayman*. Ma vedo delle ragioni per cui potrebbero non comprarlo. Mirare al mercato americano con un nuovo brand è una vera sfida: ci vogliono investimenti ingenti e forse un film…".

> "Non possiamo generare profitto mirando solo al nostro mercato nazionale. Dato che dobbiamo assolutamente vendere al di fuori della Francia, non possiamo coltivare la nostra cultura"

Colantonio sembra più categorico. "Siamo un'industria e vogliamo avere il pubblico più ampio possibile. Non è questione di accettare compromessi, ma di apportare piccoli cambiamenti a cose come i colori o l'interfaccia per renderli più appetibili a una particolare nazione. Non devi cambiare la tua visione. Ed è meglio così".

Anche franchise convenzionali come *Rainbow Six* condividono l'enfasi tutta Ubisoft sull'ambiente di gioco

Emmanuel Forsans, fondatore dell'Agence Française pour le Jeu Vidéo

Non c'è da stupirsi che il messaggio più tranquillizzante sui pericoli della globalizzazione dell'industria arrivi proprio da Guillemot, ma la sua osservazione (secondo cui 'globale' non significa per forza di cose 'americano' e che non sia necessariamente l'antitesi della diversità nazionale) è supportata nei fatti dalla inusuale ampiezza e qualità del portafoglio Ubisoft. "Il nostro obiettivo è avere più diversità, avere degli studi in tutto il mondo che cerchino di influenzare l'industria mondiale. Anche se consideriamo in primis Europa ed America, vogliamo realizzare dei titoli che abbiano una connotazione europea o americana più forte a seconda del gioco, vogliamo che siano diversi l'uno dall'altro. Prendete *Prince Of Persia*: tratta un argomento totalmente diverso da ciò che realizziamo solitamente negli Stati Uniti ed è stato influenzato da persone in Canada e Marocco. Voglio assicurarmi di avere giochi creati in maniera multinazionale".

Questo è un obiettivo perfetto per una multinazionale che non si considera più francese, ma che difende il diritto degli sviluppatori francesi (o inglesi, o cinesi, o polacchi) di realizzare i propri titoli alla propria maniera. Potrebbe sembrare una contraddizione, ma d'altro canto lo è tutto ciò che riguarda Ubisoft e la scena francese in generale. L'importante è che, in mezzo alle due superpotenze dell'industria, una terza nazione possa ancora dire la sua.

Rayman: Raving Rabbids (Ubisoft, 2006)

Conigli assassini

In questo titolo di lancio per il Wii, Ancel rispolvera uno dei suoi personaggi e promette un gioco anarchico, caratterizzato da un'atmosfera irriverente in parte 'Monty Python' e in parte 'Mars Attacks!', con Rayman impegnato a fronteggiare (e a ballare con) orde di conigli malefici. "*Rayman* è un brand che consente un sacco di scelte creative, perciò non volevo che quest'episodio fosse come il precedente", dice. "Un *Rayman* rinnovato era importante per i giocatori, ma anche per noi, in modo che potessimo divertirci lavorandoci ancora una volta".

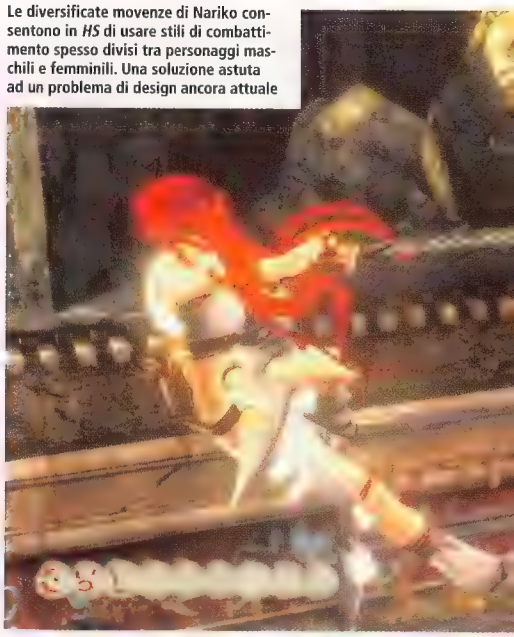
GIRLS JUST
WANNA
HAVE FUN

A DIECI ANNI DALLA NASCITA DI LARA, LE DONNE NEI VIDEOGIOCHI SONO SEMPRE PIÙ UNA SPECIE IN VIA DI ESTINZIONE. COME SALVARLA?

Come da tradizione, anche quest'anno l'E3 ha stupito con effetti di luce, esplosioni e nuovo hardware. Eppure era palese che, in mezzo a un delirio di carri armati e samurai sanguinari, mancasse qualcosa. Sebbene la presunta repressione delle sventole da stand fosse solo moderatamente percepibile, una più allarmante assenza del gentil sesso era registrabile nei giochi veri e propri. Fra le centinaia di titoli di maggior rilievo, solo cinque vantavano una protagonista femminile e in due di questi il ruolo sembrava ancora provvisorio. La Mary Smith di *Heavy Rain* potrebbe solo essere la star del suo provino (p.103) e sebbene il trailer di *Final Fantasy XIII* sembrasse introdurre una protagonista femminile (la seconda nella serie principale dopo il ruolo ricoperto da Terra Branford nel lontano *Final Fantasy VI*, sebbene in forma di sprite piuttosto che di modello 3D realistico), Square Enix ha presto smentito in un susseguente numero di Famitsu. La casa nipponica intende mostrare una donna forte e indipendente, ha assicurato, ma non necessariamente nel ruolo di protagonista. Il che riduce l'elenco a tre soli titoli: le versioni portatili di *Tomb Raider Legend*, *Metroid Prime 3: Corruption* e l'unica PI originale *Heavenly Sword*. Così, mentre tutti si affannano per

DESPERATE HOUSEWIVES

Studentesse, fotografe, sognatrici, popstar... Le protagoniste femminili hanno ricoperto una tale gamma di ruoli lontani da quello del classico marine superpompato da dimostrare come i giochi possano interpretare qualsiasi situazione quotidiana con la stessa efficacia con cui replicano i più importanti conflitti mondiali. *FFX-2* ha riservato un destino bizzarro per Yuna, facendole smettere il ruolo di summoner dopo aver salvato il mondo e trasformandola in una diva pop: alcune recensioni (e molti giocatori) hanno ignorato il gioco perché si apriva con un balletto laddove *FFX* esordiva con l'apocalisse, ma ha avuto il merito di reinventare personaggi e meccanica dimostrando un trasformismo che avrebbe reso orgoglioso persino Platinette. In *Silent Hill 3*, Heather precipitava nell'incubo durante una normale visita al centro commerciale (precedendo *Manhunt* nell'aprire le porte dell'orrore sui tranquilli sobborghi USA), e molti dei momenti più appassionanti non facevano leva su forze soprannaturali, ma sull'adrenalina generata dal saperla in un ambiente a lei ostile, una sorta di Cappuccetto Rosso versione moderna. E la Zoe di *Dreamfall*, come la precedente April in *The Longest Journey*, non doveva solo preoccuparsi dell'imminente collisione fra scienza e magia, ma venire a patti con le sue relazioni traballanti con amici, famiglia e vita moderna.



Le diversificate movenze di Nariko consentono in *HS* di usare stili di combattimento spesso divisi tra personaggi maschili e femminili. Una soluzione astuta ad un problema di design ancora attuale

avvicinare le donne ai videogiochi, è ovvio che ci sia in realtà un problema ancora più semplice, ovvero far entrare le donne nei videogiochi. Un problema che va affrontato sotto tre aspetti. C'è quello commerciale: i giocatori comprerebbero dei titoli che chiedano loro di vestire i panni di una donna? C'è quello del publishing: quante etichette correrebbero il rischio di finanziare progetti simili, a prescindere dalle copie vendute da *Tomb Raider*? E c'è quello principale (sebbene sia anche quello affrontato più raramente): perché più sviluppatori non provano a fare giochi con protagoniste femminili? Non vogliono o semplicemente non sanno come fare? Cosa cambia nel design di un gioco quando si invertono i cromosomi del suo protagonista?

"DESIDERAVAMO CREARE UN PERSONAGGIO COMPLESSO PER CUI PROVARE EMPATIA, E NON PUOI FARLO SE SEMBRA UNA BALDRACCA DA QUATTRO SOLDI"

"È un'osservazione interessante. Non ci avevo fatto caso", ammette **Ragnar Tørnquist**, director di *The Longest Journey* e *Dreamfall*, mentre considera l'elenco dell'E3. "E avrei dovuto. Mi sono imposto di sceneggiare ruoli femminili nei nostri giochi e di parlarne, ma do colpevolmente per scontato che i giochi abbiano protagonisti maschili". Il fatto che uno dei game designer più vicini al pubblico femminile ammetta di pensare principalmente ai giocatori come uomini dà una dimensione di quanto sia radicato il problema, come lui stesso è pronto ad ammettere: "L'interrogativo più arduo è questo: accetterei una versione di *Splinter Cell* incentrata su Samantha Fisher o un nuovo *GTA* con un ex-galeotta in cerca del fidanzato che l'ha tradita? Noi hardcore gamer siamo pronti per qualcosa di simile? E se non lo siamo, come possiamo pretendere che lo siano i publisher? L'alternativa è sfornare titoli completamente nuovi realizzati attorno a protagoniste femminili, ma considerando come funziona attualmente l'industria, le nuove idee non sono particolarmente ben accette, così come le protagoniste femminili".

A giudicare dalle rare occasioni in cui l'industria ha deciso di accettare una nuova idea e una nuova eroina, la ricompensa potrebbe essere tale da rendere inspiegabile una simile esitazione. Certo, *Tomb Raider* potrebbe anche essere l'eccezione, ma è già più arduo ignorare la calorosa accoglienza riservata a *Heavenly Sword* e alla sua stella Nariko. Quanto ha dovuto lottare Ninja Theory nel proporre ai publisher una simile protagonista? "Abbiamo sperimentato un eroe maschile", conferma **Nina Kristensen**, co-fondatrice e chief development ninja di Ninja Theory, "ma il concept non sembrava funzionare. Altri publisher volevano che mostrassimo più carne, ma desideravamo creare un vero senso di drammaticità con un personaggio complesso per cui provare empatia. E non puoi farlo se questo sembra una baldracca da quattro soldi. Volevamo che Nariko fosse elegante, meravigliosa, sexy, vulnerabile e tosta. Ha avuto una vita difficile, ma che ha plasmato il suo carattere. Non avrebbe mai potuto essere la tipica starlet: doveva avere assolutamente molto più carattere e spessore".

***Dead or Alive: Ultimate* mette le donne al centro del palcoscenico, ma la benché minima mancanza di spessore nei personaggi finisce quasi per minarne la bellezza esteriore**

Questa tensione (con i publisher che si aspettano che i personaggi femminili siano prostitute sulla confezione e validi aiutanti sul campo di battaglia) pare endemica. **David Cage**, creatore di un personaggio così straordinariamente ordinario come la Mary Smith del trailer di *Heavy Rain*, commenta la situazione senza peli sulla lingua: "C'è qualcosa di profondamente sbagliato nel modo in cui l'industria si rapporta con le donne. Nella maggior parte dei giochi viene data loro una parte perché sono sexy o perché dovete salvarle, altrimenti non viene assegnato loro alcun ruolo. È una visione alquanto semplicistica creata da teenager immaturi per teenager immaturi. Sento spesso reparti marketing, specie negli Stati Uniti, affermare che un personaggio femminile debba essere sexy per avere qualche possibilità di vendere nel loro mercato. Il che è abbastanza ironico considerando le loro assurde politiche sulla censura".

La soluzione più diffusa a questo problema è quella di implementare lo status dei personaggi femminili come una sorta di interruttore con cui passare da 'maschio' a 'femmina' (un approccio adottato dalla maggior parte degli RPG), anziché ponderare le differenze fondamentali che una simile scelta potrebbe apportare all'esperienza ludica. Gli esempi di titoli in cui il sesso dei protagonisti abbia qualche ripercussione sull'esperienza sono davvero rari: per quanto scherzoso, il trio femminile di *Final Fantasy X-2* ha comportato un'atmosfera da pigiama party perfetta per i salti del gioco dall'esaltazione maniacale alla gentile nostalgia. E il sistema Dressphere, grazie al quale il party poteva cambiare classi con un cambio di vestito, poteva funzionare solo con delle ragazze.

"Il sesso non dovrebbe rappresentare semplicemente una scelta estetica, anche se nella maggior parte dei casi, purtroppo, è proprio ciò che accade", afferma Tørnquist. "Uomini e donne sono diversi, e non c'è niente di sbagliato o sessista a rendere la cosa come una parte integrante del gameplay e della trama. Ma la maggior parte degli sviluppatori ha paura di offendere, o forse alcune donne si offendono troppo facilmente, e quindi uomini e donne sono praticamente intercambiabili nei videogiochi, una caratteristica come il colore dei capelli o il vestito. Questa cosa deve cambiare". È questo il campo minato che ostacola la realizzazione di giochi con protagoniste femminili: per funzionare, le eroine devono essere abbastanza sexy da accontentare

Molti si chiedevano se i fan di *Halo* e affini avrebbero accolto a braccia aperte una ragazza come Joanna Dark, ma Rare ha ben pensato di aggirare il problema privando la protagonista di *Perfect Dark Zero* di ogni benché minimo accenno di femminilità

il publisher, ma non troppo da indispettire la censura; abbastanza femminili da rendere sensata la loro scelta, ma non troppo da impedire di eseguire quei compiti violenti che costituiscono ancora l'ossatura di quasi tutti i giochi story-based. Per osservare il problema nella sua interezza, provate a immaginare cosa potrebbe essere *God of War* con un'eroina: se la protagonista fosse una furia abbronzata e lentigginosa, in cerca di vendetta per la morte del proprio figlio e la follia del suo consorte guerriero, sarebbe meno spietata e temibile in combattimento, meno dedita alla propria missione? Potrebbe essere così sessualmente aggressiva da dominare un rapporto a tre con due schiavi compiacenti, a prescindere da dove punti la telecamera? Riuscite ad immaginare un personaggio femminile allontanarsi dal luogo in cui ha appena fatto sesso con un gran sorriso e una barra d'energia ritemprata? Sebbene sia semplice deridere tanto lo stereotipo del maschio come lento, forte e abile con i pugni, quanto quello della donna come rapida, debole e abile con la mente, è quasi impossibile pensare a una versione credibile di Mrs Kratos.

Ma se le aspettative culturali impongono dei limiti alla libertà con cui i game designer stabiliscono le azioni eseguibili dalle loro eroine, le restrizioni riguardanti il loro aspetto sembrano ancora più infide. Gli appassionati di videogiochi, forse consapevoli di come la loro

Sebbene l'eroina di *Final Fantasy XIII* non facesse niente di particolarmente femminile nel trailer presentato da Square Enix all'E3 dello scorso maggio, la sua sola presenza ha colto di sorpresa i più

"BISOGNEREBBE SPINGERSI UN BEL PO' IN LÀ PER MOSTRARE UN PERSONAGGIO FEMMINILE SOTTO UNA LUCE PEGGIORE DI QUANTO ACCADA NORMALMENTE"

passione sia percepita dal grande pubblico, sono particolarmente sensibili a qualsiasi accenno di sfruttamento. Persino un look tutto sommato casto come quello di Nariko è in grado di scatenare lettere e topic di protesta con l'accusa che Ninja Theory stia cercando di spacciare pornografia. Come può un game designer gestire quest'arma a doppio taglio? Le eroine di entrambe le avventure di Tørnquist interpretano alcune scene indossando solo biancheria intima (una scelta sensata dato che la protagonista di *Dreamfall*, per esempio, comincia l'avventura in una pigra mattinata al dormitorio dell'università) e subito germoglia il seme del dubbio, il sospetto che si tratti di esibizionismo anziché di intimità. "Credo che nel momento in cui Zoe si alza e inizia a camminare, parlando della sua vita, il voyeurismo lasci il posto al realismo. Chiaro e semplice. C'era qualcosa di così assolutamente normale ma anche decisamente alieno nell'introdurre la protagonista di un gioco in quel modo, che per me è stata una scelta irresistibile", dichiara Tørnquist. "Perciò... no, non ho mai dovuto censurare nulla quando si parla di mostrare e utilizzare personaggi femminili. Dopo tutto bisognerebbe spingersi un bel po' in là per mostrare un personaggio femminile sotto una luce peggiore di quanto accada normalmente nei videogiochi".

Kratos è l'incarnazione digitale dell'eroe da action game. Ma se il potere dei videogiochi è di rendere possibile ogni cosa, perché è così difficile immaginare una donna al suo posto?

Il problema inverso affligge giochi come *Red Ninja*. Considerato sessista in numerose recensioni, il titolo Tranji presentava un'eroina, Kurenai, che si avvicinava moltissimo a quell'ideale di Mrs Kratos tratteggiato poco sopra. Mossa da un'implacabile sete di giustizia, era determinata a vendicare lo sterminio della sua famiglia con ogni mezzo a propria disposizione, compresa l'ormai celebre mossa con cui afferrava un'inconsapevole nemico mediante la corda per poi sgozzarlo nel silenzio più assoluto. L'aspetto curioso della vicenda è che azioni e aspetto di Kurenai erano due volte più castigati e pertinenti alla meccanica del gioco delle morbide e abbondanti lottatrici di *Dead or Alive*, eppure sono comunque riusciti ad attirarsi il doppio delle critiche del titolo Tecmo.

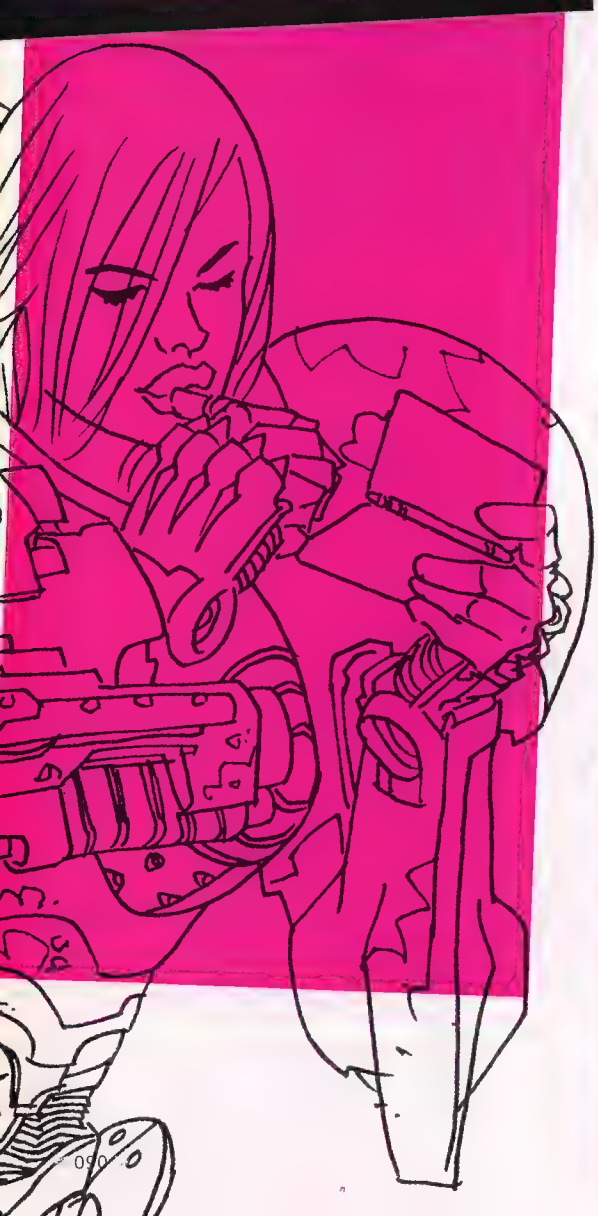
Non solo. È cosa nota che Lara Croft abbia conquistato con le proprie curve spigolose la copertina di The Face nel lontano 1997, ma ci sono voluti altri sette anni perché dei personaggi femminili finissero all'interno di riviste osé a larga tiratura come Playboy. Ad oggi, il mensile ha pubblicato due speciali intitolati 'Girls on gaming', ma solo due delle sedici pin-up digitali mostrate in quelle pagine hanno avuto davvero un ruolo da protagonista nei giochi in cui figuravano. "C'è qualcosa di così incredibilmente assurdo nell'idea che un modello poligonale in 3D possa diventare la fantasia sessuale di qualcuno. Nel bene o nel male, abbiamo sicuramente aperto una nuova

ORRORE MATERNO

I giochi ad ambientazione horror si sono rivelati terreno fertile per la creazione di protagoniste femminili (i survival horror costituiscono una percentuale cospicua dei titoli mainstream giapponesi con personaggi femminili), eppure non si è quasi mai cercato di approfondire quella paura tutta femminile incentrata sul rapporto madre/figlio, riprodotta così egregiamente nella letteratura da 'Rosemary's Baby' o, andando ancora più indietro nel tempo, da Medea. *Silent Hill 3* ci ha provato con la sua eroina vittima di un'indesiderata immacolata concezione, ma l'orrore fisico non è mai stato davvero esplorato. Alcuni dei momenti più tetri di *Siren* e del suo seguito (sopra) vedono un surrogato di figura materna proteggere un bambino, ma non c'è mai una situazione esplicita con madre e figlio minacciati contemporaneamente. È incredibile come venga sottovalutata quest'opportunità per creare una tensione sia fisica che psicologica: le emozioni coinvolte sono alquanto complesse, ma già a livello superficiale si tratta di una paura che può portare alla medesima scarica di adrenalina di un'ondata di sangue o di un mostro che esce improvvisamente dall'oscurità (basta osservare l'introduzione di *Beyond Good & Evil*, con gli orfani di Jade in una situazione di pericolo). Probabilmente l'industria accomuna ancora l'istinto materno con lo starsene al caldo e al sicuro fra le pareti di casa, l'antitesi di avventura e azione. O forse non è in grado di trasmettere queste emozioni con qualcosa di più elaborato di un timido QTE.

LOVE INC.

Le storie d'amore dei videogiochi non vanno al di là di un approccio superficiale che privilegi la fisicità rispetto alla chimica, e anche se avere protagoniste femminili potrebbe essere un mezzo per proporre qualcosa di più profondo (e magari inquietante), l'industria non sembra ancora pronta a fare questa mossa. Nel lontano 1987, Infocom permise ai giocatori di vestire i panni di una giovane donna del diciassettesimo secolo in *Plundered Hearts*, una romantica avventura testuale che trasudava miele, ma è lecito dubitare che il pubblico odierno possa sentirsi a proprio agio con una versione 3D di un simile concept. In epoca più recente, *The Longest Journey* (sopra) vede April subire le riprovevoli avance di un personaggio talmente privo di tatto da far presumere che le sue uniche esperienze romantiche abbiano avuto luogo in un MMORPG, mentre *FFX-2* esplora l'amore non corrisposto di *FFX* dal punto di vista dell'eroina, donando a quest'ultima una nostalgica dignità mentre affronta gli anni successivi alla scomparsa del suo amore.



Mary Smith, eroina della demo realizzata da Quantic Dream per il prossimo *Heavy Rain*, ha catturato l'attenzione di tutti i visitatori allo scorso E3, ma al momento non è ancora chiaro se avrà una parte nel gioco o se il protagonista sarà di sesso maschile

porta in questo senso e non verrà mai più richiusa", dice Tørnquist. "Ritengo che avere gli strumenti, la tecnologia e la capacità di creare un personaggio digitale così reale che gli uomini la desiderino sia una cosa positiva e un passo avanti per l'industria. Capire se sia un passo avanti per i personaggi femminili è tutto un altro paio di maniche: l'ideale maschile della donna perfetta, ricreata digitalmente, costituisce un problema per l'industria e mostrare le nostre perfettissime bambolone nel paginone centrale di una rivista non è certo di aiuto". Vale la pena domandare se sarebbe favorevole a vedere le sue eroine in simili contesti. Tørnquist risponde in maniera diplomatica: "Se è qualcosa che quel personaggio farebbe, non ci sono problemi. Sono adulte e fanno le loro scelte". Se qualche modder fosse all'ascolto, un consiglio: April, assolutamente no; Zoe forse, ma purché resti in bikini.

Le ragioni per cui è stato scartato il character design iniziale di Jade (una ragazza in T-shirt e baggies dall'aspetto ingenuo e sognatore) sono tanto ovvie quanto i 'cosa sarebbe successo se' su cui invitano a riflettere. La protagonista delle prime versioni (sopra) suggeriva atmosfere quasi oniriche, incompatibili con i combattimenti terrestri e aerei a cui avrebbe partecipato

Naturalmente, la rappresentazione di personaggi femminili non è un problema ristretto ai videogiochi: Tørnquist, autore di sceneggiature per il grande schermo oltre che sviluppatore, sostiene che in questo senso valga la pena avvicinare i giochi ai blockbuster hollywoodiani, dato che entrambi hanno budget in costante aumento a cui si tenta di porre rimedio mirando a un pubblico il più ampio possibile. "Nei film c'è sempre una ragazza da qualche parte, ma sono rare le pellicole con personaggi femminili come protagonisti. Sono diventate più forti e più indipendenti, ma alla fine cadono sempre vittime degli stereotipi. In televisione va un pelo meglio ('Buffy l'Ammazzavampiri' è stata una delle principali fonti d'ispirazione per la April Ryan di *The Longest Journey*), ma anche in serie come 'Lost', dove hai diverse donne forti, spesso si limitano ad osservare e a seguire anziché a guidare il gruppo".

Ma anche ipotizzando che i game designer più abili riescano a giostrarsi fra aspettative e preconcetti, non sarà semplicemente che il mercato non sia interessato? È un'idea data talmente per scontata che non viene più nemmeno messa in discussione, eppure se esaminata con sguardo imparziale pare alquanto assurda. Impossibile non citare la risposta sbigottita rilasciata da Alan Moore, figura di riferimento nel campo dei fumetti d'oltremanica, nel commentare la controversa reazione dei lettori di 2000AD alla pubblicazione della saga, al femminile,

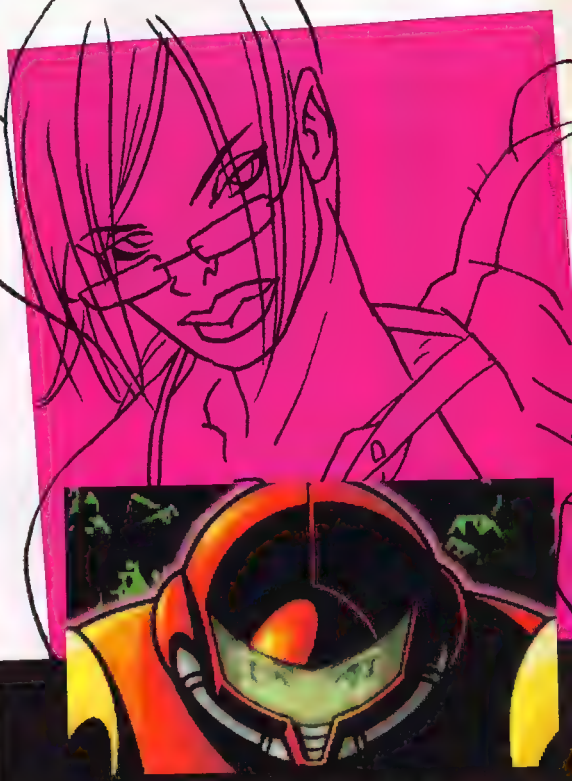
Gli attacchi portati da certa critica alla protagonista di *Red Ninja* appaiono inspiegabili. È deprimente constatare come un'eroina con una storia forte alle spalle possa essere vittima di simili preconcetti solo in virtù delle dimensioni del suo seno

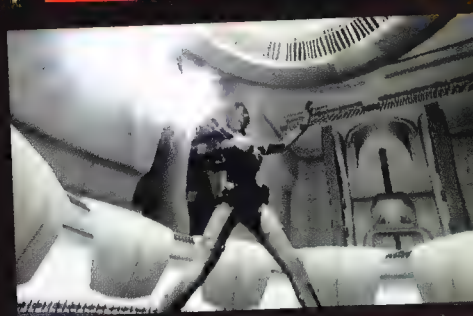
di Halo Jones: 'Qual è il problema? Non vi piacciono le ragazze?'. Per Kristensen, il problema è lo stesso: "Perché un pubblico prevalentemente maschile dovrebbe preferire giocare con un uomo grezzo e sudato anziché con una ragazza snella e meravigliosa come Nariko?". Tørnquist ci va giù ancora più duro: "Credo che la colpa sia degli sviluppatori e ancora più dei publisher: un sacco di sviluppatori non sanno come creare protagoniste femminili e i publisher hanno paura di farli provare. Non penso che i ragazzi abbiano per forza dei problemi a giocare con personaggi femminili. Al contrario. Penso che segretamente (o non così segretamente, come nel mio caso) gli piaccia davvero. La tipica scusa che sento da parte dei giocatori maschi è: 'Be', se devo vedere il sedere di qualcuno per le prossime 20 ore…'. È una stronzata. Siamo tutti incredibilmente affascinati dalle donne, e ogni strumento che ci permetta di sbirciare per un secondo nelle loro teste è qualcosa che ci esalta". Cage è ancora più ambizioso nella sua intenzione di ristabilire la parità fra i sessi: "Se parte del piacere nel videogiocare deriva dall'essere qualcun altro, essere una ragazza è un'esperienza molto interessante. Modificare la nostra prospettiva mette in discussione la nostra identità e il nostro rapporto con gli altri, e probabilmente abbiamo un sacco da imparare su noi stessi indossando i panni di qualcun altro: interpretare personaggi che sono vittime di razzismo o sessismo, per esempio, potrebbe permetterci di capire meglio ciò che provano. Anche se 'è solo un videogioco'".

E, naturalmente, l'attuale latitanza di giochi con protagoniste femminili ha risvolti positivi anche a livello commerciale. Per Ninja Theory, il fatto che Nariko sia stata incoronata la regina dell'E3 2006 porta ovvi vantaggi: "Penso sia stato mostruosamente vantaggioso", esclama Kristensen. "Quanti personaggi maschili di giochi d'azione vedete all'E3, tanto da non riuscire nemmeno più a distinguerli? Basta osservare il viso di Nariko e vi racconterà una storia. La gente ama le storie e apprezza il fatto di ricevere qualcosa da lei. Credo che a livello subconscio la gente stesse aspettando una nuova protagonista femminile".

"MODIFICARE LA PROSPETTIVA METTE IN DISCUSSIONE LA NOSTRA IDENTITÀ: ABBIAMO UN SACCO DA IMPARARE SU NOI STESSI INDOSSANDO I PANNI DI QUALCUN ALTRO"

Ma se stava aspettando, non è certo perché l'emancipazione femminile sia una priorità di quest'industria. Ed è assurdo. Magari esistono ideali a lungo termine secondo cui i giochi debbano ambire ad una maggiore uguaglianza fra i sessi, ma ci sono anche vantaggi a breve termine che fanno delle donne una delle risorse meno sfruttate dai game designer. Una maggiore inclusione di donne offre la possibilità di raddoppiare in un colpo solo le opzioni del videogioco. Uno sfruttamento più ponderato dei personaggi femminili può aprire la porta a nuove meccaniche, introdurre nuovi eroi e raccontare nuove storie. In un'epoca in cui sarebbe folle non sfruttare i miglioramenti nella fedeltà visiva, nelle tecniche di animazione e nella credibilità dell'IA, pensare a un futuro senza donne appare impossibile. Anche nei videogiochi.





KILLER QUEEN

Samus Aran è un caso quasi unico nel panorama degli action game, solitamente dominati da protagonisti nerboruti, ma nonostante l'evidente talento di Nintendo nella caratterizzazione dei propri eroi, la sua appartenenza al sesso femminile non l'ha sottratta allo stereotipo della bionda in costume, per altro nascosta da un'ermetica power suit. Curiosamente, nonostante la definizione grafica che accompagna le sue avventure sia cresciuta esponenzialmente, la sua femminilità non ha fatto altrettanto. Ma è sicuramente la Vanessa di *PN03* a vincere a mani basse il premio dell'irrilevanza cromosomica: Shinji Mikami, director del progetto, ha affermato che l'aspetto della protagonista non fosse importante e che si sia optato per una ragazza solo per via di un bozzetto casuale di un grafico del team. Eppure la sinuosità dei suoi movimenti e il suo innegabile appeal le avrebbero dovuto riservare un trattamento privilegiato all'interno di Production Studio 4.

"Lara viene data per scontata, ma non dovrebbe mai essere sottovalutata", dice Tørnquist. "È una donna (ricca, intelligente, avventurosa, atletica e arrogante) che riesce ad essere sia femminile che forte, e che non è semplicemente il classico eroe maschile con due tette". Tutto vero, com'è vero che lo scopo ultimo di molti interpreti di Lara fosse quello di ruotare l'inquadratura così da esaminarle il fondoschiena.

NEW

UNA CARRELLATA SULLE SOCIETÀ AL LAVORO SU NUOVO SOFTWARE PER MACCHINE VECCHIE DI ANNI

Se c'è un cosa che spinge designer e ingegneri a perseguire il progresso tecnologico è la promessa di opportunità. L'industria videoludica sarà anche guidata da un semplice modello di domanda e offerta di fenomeni audiovisivi, ma il mantra ripetuto spesso alle conferenze degli sviluppatori (e accolto regolarmente con scetticismo) recita che la potenza di calcolo viaggia mano nella mano con quella creativa. La tecnologia permette di realizzare giochi migliori. Ora provate a spiegarlo a chi, nell'era dell'alta definizione, sviluppa nuovi giochi per Mega Drive.

La filosofia alla base di quello che potrebbe sembrare un movimento antiprogressista è molto chiara: voi continuate a giocare con emulatori e ROM, noi ci teniamo console e computer. E non li faremo morire mai. È un fenomeno che inizia con l'entusiasmo per il retrogaming e che, attraverso un processo teso ad eliminare qualsiasi compromesso che possa degradare l'esperienza (come non avere il controller originale nelle proprie mani), arriva al punto in cui è richiesto di inserire vere cartucce in slot di vere console. Ma non è solo una questione di fisicità. Per far resuscitare una piattaforma con dieci, venti anni sulle spalle è necessario creare un senso di attesa, di anticipazione, quell'elettrizzante sensazione che precede l'uscita di nuovi giochi.

Grazie alla disponibilità di tool ed emulatori open source, i membri della scena homebrew hanno assemblato un nutrito catalogo di remake e pseudo-sequel, oltre a traduzioni amatoriali di titoli storici che non hanno mai saltato la barriera linguistica per giungere ad un pubblico più ampio. Ma per alcuni, come le società elencate nelle prossime pagine, il codice è solo una parte del processo. Secondo loro, non si tratta di emulare un hardware, ma di emulare l'industria intera.

THE BEGGAR PRINCE

NON È MAI TROPPO TARDI PER IMPARARE L'INGLESE

Quando nell'agosto dell'anno scorso **Brandon Cobb** annunciò l'arrivo di un nuovo gioco per Mega Drive, riuscì a guadagnare più attenzione di quanta ne avesse riscossa fino a quel momento qualsiasi progetto homebrew. Nell'epoca della distribuzione digitale, il rifiuto di pubblicare un gioco in una forma che non fosse quella su cartuccia, in un'autentica confezione per Mega Drive, aveva quel genere di fascino perverso che chi lavora nel marketing trova impossibile da ignorare. *Beggar Prince* è un RPG bidimensionale che solleva confronti con le serie di *Dragon Quest* e *Lunar*. La sua origine: il dimenticato *Xin Qi Gai Wang Zi* dello sviluppatore taiwanese C&E.

"Mi aveva entusiasmato più di tutti gli altri RPG taiwanesi che avevo provato su Mega Drive", dichiara Cobb. "La grafica è meravigliosa, i personaggi unici, la storia è sia interessante che umoristica, c'è più animazione di quanta possiate trovarne nel classico RPG per Mega Drive e il sistema di combattimento è ben realizzato e mai monotono".

Nel 1998, Cobb aveva messo insieme un fan site per il picchiaduro taiwanese *Super Fighter*, guadagnando così l'attenzione di Chang Chih Kai, il grafico del gioco. Grazie a questo contatto, Cobb comprò i diritti del beat'em up dai suoi sviluppatori per poi rilasciare il gioco su PC come freeware, sotto gli auspici della sua appena fondata società Super Fighter Team. Il gioco attirò il supporto degli utenti nella sua terra natale, spingendo Cobb ad investigare l'eredità della scena videoludica di Taiwan nella speranza di trovare qualche gemma nascosta.

Dopo aver rintracciato una ROM pirata e malconcia di *Xin Qi Gai Wang Zi*, Cobb decise di proporre il gioco al pubblico occidentale per la prima volta. "Era assolutamente essenziale che supportassimo l'hardware originale", insiste. "La gente che è profondamente innamorata del proprio Mega Drive sa esattamente di cosa stia parlando: un emulatore è inutile [per loro]".

Una volta recuperato il codice sorgente, il successivo ostacolo da superare era la traduzione. "Derrick Sobodash era il nostro script programmer, e ha sempre fatto un lavoro rapido e di qualità eccezionalmente elevata. Yu-Chen Shih, la nostra lead translator, ha tradotto tutto lo script in tempo record". Ma i bug nel codice originale si dimostrarono un ostacolo ancora più infido. "Per me era così importante che venissero rimossi che decisi di arrestare il progetto finché non avessimo trovato la gente adatta a questo tipo di lavoro. Alla fine assunsi Zhi Zhao e Li Liqun, due geniali programmatori di Mega Drive provenienti dalla Cina".

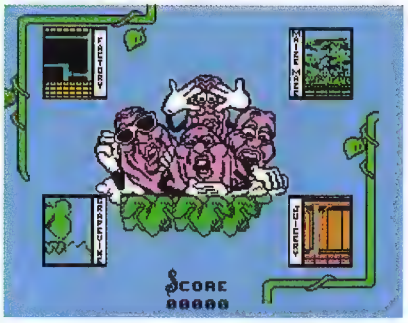
Trovare una fabbrica che potesse sfornare il numero limitato di cartucce richieste da Cobb non fu facile, tant'è che solo dopo aver contattato dieci fornitori se ne trovò uno adatto allo scopo. Ma ora che il gioco è disponibile, quanto successo potrà avere secondo Cobb? "*Beggar Prince* non deve vendere un milione di copie", risponde. "Non deve farmi diventare ricco e famoso: deve solo esistere. Deve esistere per me e per tutte le persone che hanno sperato che il gioco uscisse".

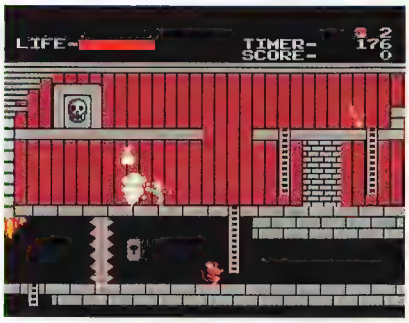
www.beggarprince.com

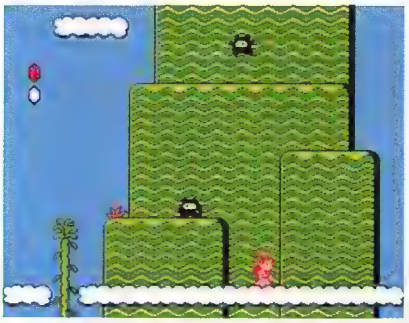
PRINCIPE DELLA CONTROVERSIA

Il carattere schietto di Cobb lo differenzia notevolmente dalle persone calme e riflessive che compongono la maggioranza della scena retro: un atteggiamento che non è risultato particolarmente gradito a R.W. Bivins, capo di OlderGames (publisher che doveva occuparsi inizialmente della distribuzione di *Beggar Prince*). Bivins sostiene che Cobb non abbia dimostrato coi fatti la propria capacità di soddisfare le prenotazioni del gioco, etichettando il progetto come "vapourware inconsistente". Cobb sembra imperturbabile: interrogato sui ritardi, cita problemi con l'inserimento manuale delle viti nelle cartucce ("Divertentissimo, lasciate che ve lo dica") e il desiderio di accumulare il maggior numero possibile di prenotazioni per limitare la pirateria. "Non provo risentimento verso OlderGames", aggiunge, "né voglio screditarli in alcun modo".

Beggar Prince è la dimostrazione che un prodotto etichettabile come 'retrogaming' può offrire vera qualità piuttosto che sola nostalgia







NES REPRODUCTIONS

La NES Reproductions di **Leon Kiriliuk** è specializzata nella trasformazione di immagini ROM di giochi mai commercializzati in cartucce perfettamente funzionanti, il tutto usando vecchie schede per NES ed applicando l'artwork originale sulle etichette. Per quanto indulgente e ai limiti del fanatismo possa sembrare la sua opera, Kiriliuk ci tiene a sottolineare l'importanza del servizio per la comunità a cui si rivolge: "Non è niente di nuovo, ma mi ero accorto che c'erano due schieramenti ben distinti quando si parlava di riproduzioni: c'erano gli utenti che sapevano farle ma non volevano spiegare come, e altri che volevano i giochi, ma non possedevano le capacità necessarie per farseli da soli. E quindi si è creata una nicchia per me. Esistono un sacco di chip all'interno delle cartucce Nintendo che non sono stati riprodotti al 100% via software: per arrivare a tanto bisogna avere un vero NES". È una nicchia che potrà crescere in futuro? "Sicuramente. La grafica spettacolare può attirare la nostra attenzione solo per un certo periodo. Con le console più vecchie gli sviluppatori non avevano altra scelta che creare titoli di qualità. Due tasti e un D-pad: di cos'altro ha bisogno un appassionato di retrogaming?".

www.nesreproductions.com

OLDERGAMES

IL COLOSSO DEL PUBLISHING DI RETROGIOCHI

Se non è sullo scaffale dei negozi, allora ci interessa", dice **R.W. Bivins**, direttore creativo e proprietario di OlderGames, società descritta come 'un colosso del publishing di qualsiasi cosa sia retrogaming'. Impiegato di giorno come membro della Geek Squad (il team di supporto tecnico della catena di elettronica Best Buy), Bivins ha iniziato la sua attività nella scena del retrogaming pubblicando, previa acquisizione delle rispettive licenze, alcuni titoli poco noti per Philips CD-i, seguiti da un'ondata di giochi aftermarket per piattaforme come Neo-Geo CD e Saturn. OlderGames è riuscita anche a entrare in possesso di alcuni titoli 'mitologici', come una versione di *Aliens Vs Predator* per Lynx, il master di *Half-Life* per Dreamcast e un titolo di Mario mai pubblicato, sempre per CD-i, chiamato *Super Mario's Wacky Worlds*.

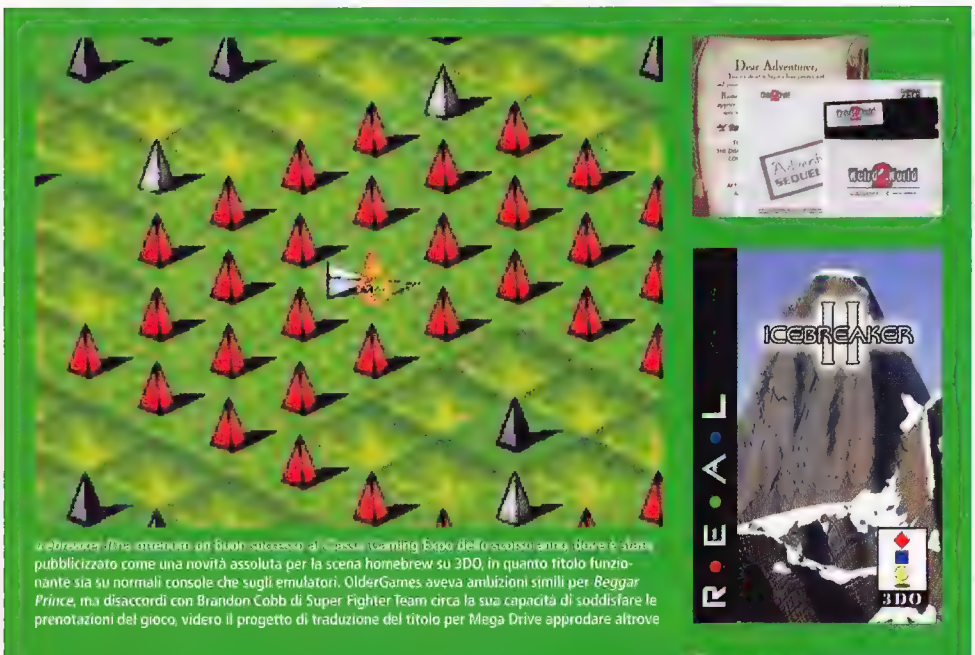
Nonostante un catalogo di titoli retro di tutto rispetto, Bivins è al lavoro su progetti futuri piuttosto ambiziosi, per usare un eufemismo. Uno di questi è *K3 Project*, un MMO descritto poco modestamente come "un mix fra *Command & Conquer* e *Civilization Online*". Ma è con KNURDZ che OlderGames vuole raggiungere davvero il mercato di massa. "KNURDZ è destinato alla generazione attuale. Stiamo tenendo d'occhio Xbox Live Arcade e il prossimo servizio online di PlayStation 3".

Previsioni future a parte, Bivins ci tiene a sottolineare la propria dedizione assoluta alle piattaforme del secolo scorso. "OlderGames ha supportato lo sviluppo homebrew da quando è nata, e sarà sempre pronta ad assicurare un futuro ai titoli indipendenti su piattaforme di gioco storiche. Non ci sono soldi da fare nello sviluppo di giochi più tradizionale".

Il primo dei progetti attuali di OlderGames è *Icebreaker II*, seguito del bizzarro action/strategy game uscito per 3DO nel 1995. "Avrà più nemici, più livelli, oltre dieci minigiochi e includerà i prototipi originali di *Icebreaker* e *Icebreaker II*", dice Bivins. "Sono entusiasta della sua imminente uscita per via del suo significato storico. L'abbiamo criptato in modo che possa funzionare su normali console 3DO, un'operazione che solo The 3DO Company riusciva a fare in passato. Ciò apre le porte a un futuro per il 3DO come piattaforma per una serie di uscite aftermarket".

Frog Feast, di Charles Doty, è un altro titolo originale per Sega CD supportato da OlderGames durante lo sviluppo e quindi pubblicato. Dal momento che si tratta di un action game semplice e di un tributo a *Frog Bog* per Intellivision, dovrebbe fare la gioia degli appassionati di retrogaming, anche considerando che il suo creatore è noto nella scena degli emulatori per le conversioni di titoli come *Defender of The Crown* per Game Boy Color. OlderGames ha anche creato una serie di giochi internamente, a cominciare dall'avventura testuale *Weird World*, che ha ottenuto un discreto successo fra i possessori di Commodore 64. "Per un gioco che inizia dicendo: '"Che mattina meravigliosa", esclami svegliandoti e sbirciando dalla finestra il vicino impianto di trattamento delle carcasse suine', l'unico nome adeguato era *Weird World*", sostiene Bivins. In effetti, è difficile dargli torto.

www.oldergames.com



Icebreaker II ha ottenuto un buon successo al Classic Gaming Expo dell'ottobre scorso, dove è stato pubblicizzato come una novità assoluta per la scena homebrew su 3DO, in quanto titolo funzionante sia su normali console che sugli emulatori. OlderGames aveva ambizioni simili per *Beggar Prince*, ma disaccordi con Brandon Cobb di Super Fighter Team circa la sua capacità di soddisfare le prenotazioni del gioco, videro il progetto di traduzione del titolo per Mega Drive approdare altrove

ALTEN8

AL LAVORO SU PIATTAFORME DI OGNI TIPO E OGNI EPOCA

Mentre OlderGames si prepara ad espandersi, un'altra società con sede in Inghilterra ha già iniziato a proporre titoli del passato su nuovi formati. "Alten8 è nata dall'idea che il retrogaming fosse tutt'altro che finito", dice il fondatore **Paul Andrews**, "e che ci fosse spazio nel mercato per retrogiochi commerciali. Siamo riusciti ad ottenere oltre 500 licenze di giochi del passato così da coprire piattaforme quali Spectrum, Commodore 64, VIC-20, Amiga e Atari.

"La mia idea iniziale non si è sviluppata come avevo originariamente previsto, dato che pensavo avremmo lavorato su progetti dal budget ridotto e sulla vendita di titoli per sistemi retro. Invece abbiamo iniziato a lavorare su conversioni per le piattaforme mobili. Molti nella comunità hardcore ci vedono come dei nemici, ma non capisco davvero il perché, dato che stiamo cercando di supportare i team indipendenti e il settore homebrew. C'è una parte della comunità che ritiene che se un gioco non sia ora disponibile nei negozi, possa essere da loro distribuito a piacimento".

Uno dei titoli nuovi di Alten8 per una piattaforma del passato è *Mr Beanbag*, un platform adventure per Amiga opera di due studenti, Amy Worthington e Alex Shaw. "Presto sarà ultimato", dice Andrews. "Ci è voluto più del previsto, ma ci siamo quasi. Avevamo un prototipo funzionante al CGEUK [Classic Gaming Expo UK], e posso dire in tutta onestà che c'è stato chi ci ha giocato tutto il giorno. Vogliamo convertirlo anche su PC e altri formati".

Ma gran parte del budget marketing di Alten8 viene indirizzato sui più redditizi titoli per cellulari, come nel caso dell'avventura *Oracle*. "È il gioco che aspetto di più", dichiara Andrews. "È stato realizzato dai nostri programmatori in collaborazione con Blossom Soft, ed è potenzialmente uno dei migliori giochi per cellulari dell'anno. Ha una grafica fenomenale [per la piattaforma su cui gira] ed è realizzato con amore. Ci piace descriverlo come un gioco creato da giocatori, per i giocatori".

Altri progetti della casa includono la risurrezione di *Ant Attack*, un classico 3D per Spectrum che verrà convertito, secondo Andrews, "su emulatori e altri formati", assieme all'ambiziosa volontà di ottenere da Nintendo la qualifica di publisher per GBA (ne è già sviluppatore ufficiale) oltre che di sviluppatore per DS. "Ci piacerebbe fare una versione DS di *Mr Beanbag* il prima possibile", dichiara. "Speriamo di divenire il primo punto d'approdo per progetti homebrew in cerca di un publisher. Credo che il retrogaming stia solo cominciando, non finendo".
www.alten8.com

Oracle (a sinistra) è un'avventura per cellulari dalla meccanica classica, mentre *The Last Vampire* (in alto a sinistra) è una conversione da Spectrum sempre per piattaforme mobili. Ma Andrews, che ha fondato la società dopo diversi anni come consulente per società blue chip, si rifiuta di rimanere legato a una singola piattaforma o anche a una sola generazione di piattaforme: *Shakrok Throwdown* (in altro a destra) è un titolo sportivo futuristico per PC, mentre *Mr Beanbag* è un platform umoristico di 40 livelli per Amiga con chip AGA

La versione Jaguar di *Protector* ha permesso a Songbird di guadagnare una buona reputazione in virtù del lavoro compiuto su codice e confezione del gioco. Manuale, etichetta sulla cartuccia e scatola sono di qualità equiparabile a quella offerta dalle uscite commerciali, anche se l'art principale non è particolarmente ispirato

SONGBIRD PRODUCTIONS

JAGUAR E LYNX NON MORIRANNO MAI

Carl Forhan ha 35 anni, è felicemente sposato e padre di tre figli. Parrebbe il ritratto di una persona assolutamente normale, finché non si scopre che ha una mania: portare avanti la causa di Lynx e Jaguar sviluppando giochi per entrambe le console Atari. "Nel 1998 ho creato un tool sonoro per Lynx chiamato SFX che mi aiutasse nello sviluppo di giochi", dichiara. "Chiesi online se a qualcun altro interessasse mettere le mani su questa cartuccia e, con mia grande sorpresa, in poche settimane ricevetti circa 100 richieste. Dopo quello arrivarono alcuni giochi per Lynx e ricevetti anche i diritti per il mio primo titolo per Jaguar, incompleto, chiamato *Protector*".

Questo clone di *Defender* (inizialmente gioco per Amiga intitolato *Datastorm* e realizzato dal creatore di *Sword of Sodan*, Soren Gronbech, poi una conversione per Mega Drive mai pubblicata, e infine un adattamento per Jaguar mai completato da Jorgen Bech di Bethesda Softworks) resta la più popolare delle opere di Forhan. "È uno sparatutto vecchia scuola ma con grafica moderna realizzata in 3D Studio, esplosioni massicce, boss, power-up e così via. È stato inoltre l'unico gioco che abbia mai licenziato per Jaguar ad includere il codice sorgente, il che è fantastico perché mi ha permesso di apportare un sacco di migliorie. Il gioco che ho ricevuto a fine 1998 era probabilmente completo al 60/70%. Era giocabile, ma bisognava lavorarci ancora tanto. Andai quindi avanti disegnando decine di livelli, lavorando sul bilanciamento e aggiungendo nemici, creando nuove canzoni ed effetti e persino eliminando alcuni bug nel codice originale. *Protector* era forte perché nessuno ne aveva mai sentito parlare, ma sono orgoglioso di aver lanciato anche giochi come *Skyhammer* e *CyberVirus*, perché erano considerati titoli 'mitologici' ormai dati per dispersi dai fan Atari.

"Giocare a questi titoli sul loro hardware originale ha davvero un valore. Gli appassionati non vogliono solo qualcosa con cui giocare: vogliono qualcosa da mostrare e conservare".

www.songbird-productions.com

GRAND THEFTENDO

LA RETROCONVERSIONE PIÙ AMBIZIOSA DI SEMPRE?

GTA su NES. Un'impresa ai limiti del possibile? Non secondo **Brian Provinciano**. "La maggior parte degli elementi di gameplay utilizzati dai giochi moderni possono essere riprodotti sulle piattaforme delle generazioni passate", afferma lo sviluppatore canadese, che per la realizzazione del proprio tributo a *GTA* ha scelto di usare un assembler NES di sua proprietà chiamato NESHLA. "Inizialmente, *Grand Theftendo* doveva essere un remake di *GTAIII*. Ma per non rischiare, e dare più spazio alla mia creatività, ho deciso di realizzare un titolo originale. Né la storia, né i personaggi provengono da *GTA*: è tutto originale".

Brian lavora a tempo pieno presso Backbone Vancouver (un tempo Digital Eclipse) su giochi PSP, quindi è in un'ottima posizione per confrontare lo sviluppo amatoriale con quello professionale. "Non arrivo a dire che per gli sviluppatori odierni sia tutto facile, ma le due cose sono piuttosto diverse. Con le console moderne bisogna ancora preoccuparsi della potenza di calcolo e della memoria, ma al tempo stesso ne abbiamo così tanta che i designer possono comunque essere molto creativi. Nello sviluppo di titoli più vecchi, è la macchina stessa a controllare gran parte del design. Ed è in parte questo che dona ai giochi quel loro stile classico.

"Con *Grand Theftendo*, generalmente implemento le caratteristiche man mano che vedo che si incastrano. Dopo aver completato un obiettivo, mi chiedo: 'Ok, cosa dovrei fare adesso?'. È un metodo che funziona nel mio caso. Anche se non è ancora terminato, sento davvero che questo gioco rappresenterà il mio lavoro migliore: ho diversi assi nella manica. Può darsi che uscirà su cartuccia, ma mi preoccuperò della questione solo a tempo debito".

www.grandtheftendo.com

Il prossimo episodio di *GTA* di Rockstar non sarà l'unica iterazione della serie a uscire nel 2007. Dato il mastodontico carico di lavoro, Provinciano aveva inizialmente deciso di riprodurre la sola zona di Portland di *GTAIII*, eliminando quindi Staunton Island e Shoreside Vale. Ma il compromesso è stato ritenuto troppo estremo, e il gioco ospita adesso contenuti totalmente inediti

EMOZIONI DIGITALI

CHE SIATE IL PERSONAGGIO DI UN VIDEOGIOCO O IL VIDEOGIOCATORE CHE LO MANOVRA, DAVID CAGE CREDE CHE LA PROSSIMA GENERAZIONE VI FARÀ PIANGERE

David Cage ha fondato il proprio studio, Quantic Dream, circa dieci anni fa, e da allora persegue la sua visione del videogioco come strumento potenzialmente in grado di suscitare emozioni dalla profondità e finezza equiparabili, se non superiori, a quelle dei media già affermati. I suoi esperimenti si sono evoluti dall'analisi dell'identità in *Nomad Soul* a quella delle conseguenze in *Fahrenheit*, fino ad arrivare al recente The Casting: utilizzata da Sony allo scorso E3 come teaser per il prossimo progetto di Quantic, *Heavy Rain* (in sviluppo anche per 360 e PC), questa demo di quattro minuti, completamente incentrata sul dialogo e sull'emozione, ha mostrato un nuovo sentiero lungo il quale il videogioco potrebbe evolversi. In quest'intervista Cage racconta cos'ha imparato durante gli ultimi dieci anni e cosa intende realizzare nei prossimi.

Lei ha più volte evidenziato la necessità per i videogiochi di raccontare storie migliori, e affinché ciò avvenga è chiaro che hanno bisogno di personaggi più forti e complessi. Per molti sviluppatori questo equivale a creare personaggi umani più realistici. Ma perché personaggi forti debbono per forza essere delle persone? E perché devono sembrare reali?
Ci sono molteplici fattori da tenere in considerazione nella creazione di personaggi credibili e complessi. Il loro aspetto è solo uno di questi. La loro caratterizzazione all'interno della sceneggiatura, il modo in cui si muovono, il modo in cui reagiscono, il modo in cui il giocatore può interagire con loro… Queste cose sono importanti tanto quanto il loro aspetto. Pertanto non ritengo che l'iper-realismo da solo sia da considerarsi l'obiettivo definitivo: è una scelta ottimale solo se si adatta a ciò che vuoi trasmettere. È un po' come i differenti stili utilizzabili per un dipinto: alcuni sono realistici, altri astratti. L'unica cosa che conta davvero è la visione dell'artista responsabile dell'opera e il potere emozionale della sua arte.

Di certo un personaggio non dev'essere realistico per generare empatia: molti videogiochi non realistici l'hanno già dimostrato, ed è anche vero che è decisamente più difficile creare personaggi realistici. Analizzare il modo in cui un attore crea delle emozioni e quindi provare a fare altrettanto con un personaggio virtuale è una sfida molto interessante. Personalmente imparo un sacco semplicemente cercando di capire da dove provengano le emozioni e come generarle. Per me il realismo è il primo passo nel comprendere meglio le emozioni: ciò che impariamo ci aiuterà a creare in futuro migliori personaggi non realistici.

Ritengo inoltre che il realismo renda il nostro medium più immediatamente accessibile a un pubblico più ampio. Un sacco di gente trova difficile interessarsi a personaggi che non abbiano una relazione diretta col mondo che conoscono.

I giochi che provano a raccontare storie complesse e impegnative devono quasi sempre limitare la libertà del giocatore per quanto riguarda controllo e gamma di azioni. Ci sarà mai un gioco con una trama sofisticata che offra una reale libertà di movimento e un ampio raggio d'interazione?
Il problema è piuttosto semplice. La maggior parte dei giochi si basa su una serie ripetitiva di controlli assegnati a un gruppo ristretto di animazioni: sparare, abbassarsi, correre, saltare, nascondersi, ecc. È così che viene progettata la maggior parte dei giochi, per motivi legati all'interfaccia e ai limiti dell'interattività. Ma la narrazione odia la ripetizione: una storia in cui l'eroe possa compiere solo dieci azioni sarebbe piuttosto noiosa. E questa è una delle tante ragioni per cui raccontare una storia interattiva costituisca una tale sfida, dato che questo problema strutturale dev'essere risolto in maniera soddisfacente.

Un altro problema è dato dal fatto che una buona storia è tutta incentrata sul ritmo, le sorprese, i capovolgimenti e i colpi di scena. Se si concede libertà totale al giocatore, gli si dà il controllo del ritmo della narrazione, il che potrebbe andare bene in alcune esperienze, ma completamente rovinarne altre. Ho sperimentato soluzioni diverse in *Nomad Soul* e *Fahrenheit*, e sono dell'idea che mantenere il controllo del ritmo in *Fahrenheit* abbia fatto bene alla qualità dell'esperienza. In *Nomad Soul*, l'ampia gamma di libertà era a volte un ostacolo per il ritmo della storia.

Questo compromesso fra libertà e narrazione è una delle sfide più grandi che dobbiamo affrontare. Credo che stiamo tutti cercando di raggiungere il Santo Graal della narrazione emergente, un'esperienza narrativa la cui storia non sia già scritta, ma emerga naturalmente dall'interazione. Credo che diventerà realtà in futuro, ma non in quello prossimo.

Ancora oggi è difficile trovare videogiochi con una storia forte. Ritiene che ciò dipenda dal fatto che gli sviluppatori non abbiano delle storie interessanti da raccontare in modo nuovo, ma piuttosto sceneggiature intese per colmare i vuoti all'interno dei loro giochi? Com'è possibile attirare narratori più capaci se prima non dimostriamo che i videogiochi sono un mezzo valido per raccontare storie?
Ciò che è importante capire è che l'interazione deve ancora scoprire un proprio linguaggio. È ancora molto difficile creare un'esperienza unendo narrazione e interazione: ci sono problemi enormi da risolvere, soprattutto riguardo all'interfaccia. È difficile inventare un linguaggio quando non c'è una penna e ogni settimana viene inventato un nuovo tipo di carta.

La qualità della storia non è mai stata una vera priorità in quest'industria. I videogiochi sono stati inizialmente inventati da programmatori, prima che grafici e level designer assumessero il comando. Pochissime società hanno un autore nel proprio core team perché non è ancora considerato un elemento importante in un videogioco, importante nel senso che permette di vendere più copie.

Ho fatto da consulente per un famoso publisher con lo scopo di aiutare talentuosi autori di Hollywood a scrivere per i videogiochi, e ne ho ricavato due impressioni: la prima è che in quest'industria siamo generalmente lontanissimi dal talento dei migliori sceneggiatori cinematografici. Al momento siamo come dei bambini che giocano all'asilo. La seconda impressione potrebbe sembrare contraddittoria: personalmente credo che cercare sceneggiatori di Hollywood che scrivano storie per i videogiochi non sia la soluzione giusta. Il nostro medium sta inventando un proprio linguaggio narrativo e, sebbene sia ben lungi dall'essere completo, è unico. Non è possibile prendere un autore cinematografico e fargli scrivere un gioco perché non comprenderebbe l'interattività.

In definitiva, sono arrivato alla conclusione che nei prossimi anni arriveranno sceneggiatori interattivi di talento, persone con una vera visione e un talento unico, che saranno liberate dai limiti della tecnologia

per potersi concentrare sull'esperienza che vogliono creare. Avranno uno stile personale e domineranno completamente il linguaggio interattivo che hanno contribuito a creare. Ci vorrà del tempo, e probabilmente commetteranno degli errori mentre imparano, ma sono sicuro che queste persone faranno compiere un passo avanti al medium interattivo e con la loro visione influenzeranno cinema e letteratura.

Come si aspetta che il giocatore si relazioni con i protagonisti dei suoi giochi? Preferisce che si immedesimi completamente nel personaggio, che percepisca davvero di essere all'interno del gioco, o ritiene che ci debba sempre essere una certa distanza fra giocatore e avatar?
Il rapporto fra personaggi e pubblico nella narrativa è estremamente complesso. Sebbene sia stato largamente studiato nel cinema, non sono ancora sicuro che questo particolare fenomeno sia stato compreso appieno. E l'interazione aggiunge un livello supplementare di complessità.

Il mio approccio è di affidarmi interamente all'empatia. Come giocatore o spettatore, una volta che tieni a un personaggio, ti ci proietti emotivamente e provi quello che lui prova. Non c'è bisogno di far credere al giocatore di essere quel personaggio: io cerco solo di creare un forte senso di identificazione mediante l'empatia. È un modo più valido per farlo perché il giocatore può usare diversi personaggi nella medesima esperienza e proiettarsi comunque su tutti loro. È un qualcosa che i film hanno fatto per anni con evidente successo: hanno dimostrato che identificazione ed empatia possono essere creati in un paio di secondi con qualsiasi personaggio su schermo. Pensate ai film horror più classici, come 'La Casa' per esempio: il pubblico tiene a ogni singolo personaggio, ne percepisce la paura e l'orrore, anche se non sono i protagonisti e pur sapendo che probabilmente non arriveranno mai alla fine del film.

Per tornare alla domanda, esiste una certa distanza fra il giocatore e il suo personaggio, ma può essere creato un collegamento emozionale che permetta al giocatore di provare ciò che prova il suo personaggio. Considero questo processo come un modo più interessante ed efficace per suscitare emozioni nel giocatore perché posso rapportarmi direttamente con il suo io interiore senza dovermi scontrare con il suo ego (la sua percezione di se stesso).

I suoi giochi traggono ovvia ispirazione da cinema e TV. Ritiene che i film possano imparare qualcosa dai videogiochi?
Sicuramente. Ed è qualcosa che sta accadendo proprio adesso. Ci sono sempre più creatori dell'industria videoludica con una visione unica e qualcosa da dire. Fumito Ueda, per esempio, sembra aver creato un mondo che è genuinamente unico e che va al di là del medium ludico. Lo scorso anno ho passato un sacco di tempo a Hollywood, un tempo sufficiente per dirvi che l'industria cinematografica sta mostrando un interesse crescente verso i creatori di videogiochi, poiché ritiene che stiamo inventando nuove storie, nuovi modi per raccontarle e nuove idee visive. Ed è tutto assolutamente vero. I videogiochi sono probabilmente uno dei media più affascinanti oggigiorno, il campo di ricerca più interessante per i talenti emergenti, e non ho dubbi che nei prossimi anni alcuni nomi grossi dell'industria cinematografica proverranno da quella dei videogiochi.

In che modo dovrebbero interagire film e videogiochi? A cosa crede possa portare il rapporto fra film e videogiochi?
Vedo la relazione fra film e videogioco come un disastro enorme, risultato di un profondo fraintendimento. È una relazione finora guidata principalmente dal marketing, il che è decisamente un errore. Credo che dovrebbero essere i creativi ad avere iniziativa e controllo. È una situazione che cambierà sicuramente negli anni a venire perché la nuova generazione della gente che conta presso gli studi cinematografici (registi, sceneggiatori e attori) è fatta di giocatori. Sanno perfettamente cosa renda unico questo medium e vorranno usarlo in maniera più astuta, non come un semplice prodotto su licenza per generare profitto extra.

Film e giochi dovrebbero essere concepiti nello stesso momento, così da non avere 'il film del videogioco' o 'il videogioco del film', ma un'intera esperienza su due piattaforme diverse e complementari. Il gioco dovrebbe rappresentare una dimensione estesa supplementare rispetto al film. L'unico modo per creare quest'esperienza unificata film/gioco è far guidare il progetto ai creativi e avere per il gioco lo stesso rispetto che si ha per il film, a tutti i livelli. I giochi non dovrebbero venir trattati come un prodotto derivativo, ma come un medium egualmente potente e creativo.

In passato si potevano creare giochi alquanto ambiziosi, come *Elite* o *Midwinter*, con una tecnologia molto elementare, dato che era possibile rappresentare cose complesse in maniera molto semplice. Ora realizzare giochi di simile portata è parecchio difficile perché i giocatori si aspettano che ogni elemento sia modellato alla perfezione e completamente interattivo. La tecnologia moderna costituisce forse un ostacolo anziché un vantaggio nella realizzazione di videogiochi ambiziosi?
Non credo. Anche in questo caso ogni gioco fa storia a sé: titoli come *Spore* o *World of WarCraft* sono di una portata immensa. Penso tutto dipenda dal livello di 'granulosità' che il designer vuole per il proprio gioco e da ciò su cui si vuole focalizzare. Ho assolutamente adorato *Midwinter* e ritengo sia un tipo di gioco fattibile anche oggi. Ma personalmente sono molto legato al concetto di 'contratto' con il giocatore: questi può accettare qualsiasi regola a patto che sia chiaramente spiegata e coerente lungo tutto l'arco del gioco. Lo stesso concetto vale per la 'granulosità'. Con *Fahrenheit*, ho cominciato ad esplorare l'idea di avere un sacco di azioni all'interno di ambienti molto piccoli e delimitati, il che significa avere una 'granulosità' molto fine.

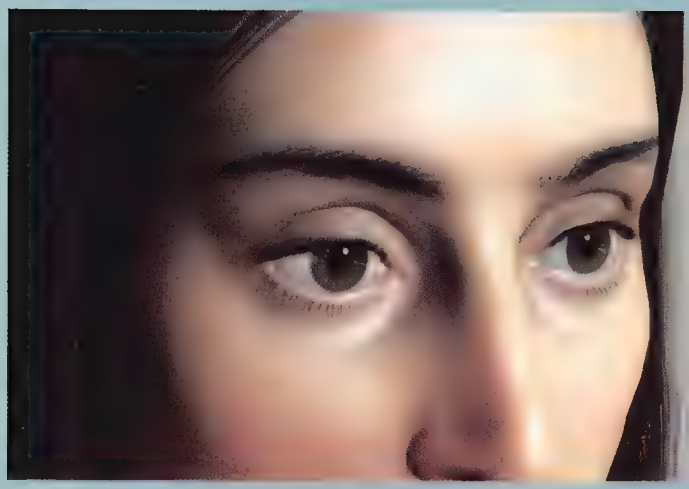
Mi piace anche l'idea di fornire un livello di dettaglio elevato in uno spazio ristretto, come abbiamo fatto con la cucina della demo [di The Casting], con i rami degli alberi che si muovono all'esterno o le gocce di pioggia sulla finestra. Ti dà la possibilità di creare un sacco di vita sullo sfondo e di prestare attenzione ai dettagli, invece che copincollare pezzi di edifici per creare un'intera città. Anche qui, non credo ci siano regole: dipende tutto dall'obiettivo del game design.

Cosa ritiene di capire oggi di game design e narrazione interattiva che non capiva cinque anni fa?

"I VIDEOGIOCHI SONO UNO DEI MEDIA PIÙ AFFASCINANTI OGGIGIORNO, IL CAMPO DI RICERCA PIÙ INTERESSANTE"

Progettare *Fahrenheit* ha cambiato profondamente la mia visione del game design e della narrazione interattiva. O, per essere più precisi, mi ha spinto ad avere una visione. Ho capito che l'interazione non doveva per forza basarsi sull'uccidere mostri, ma che la sua vera essenza risiedeva nel compiere delle scelte. Alcune delle mie fasi preferite di *Fahrenheit* sono le meno spettacolari: è a quelle che mi sentivo emotivamente legato. Ho capito che il piacere che ricaviamo di fronte a qualsiasi forma d'arte non proviene dai nostri sensi esterni, ma dalle emozioni scatenate dentro di noi. Ho scoperto che c'erano modi per suscitare nel giocatore queste emozioni e che il piacere dell'esperienza ne risulta così aumentato. Le emozioni potrebbero andare al di là di quelle tradizionalmente stimolate dai videogiochi (potenza, frustrazione, rabbia, orgoglio); potrebbero essere varie come quelle che proviamo nella vita reale, senza limiti. Dobbiamo solo trovare le parole giuste nel nostro linguaggio.

Infine, ho scoperto l'importanza di lottare per ciò in cui credevo, pur rimanendo aperto alle idee degli altri. Se sei sincero, appassionato e dedito a ciò che stai facendo, prima o poi il pubblico lo capirà. Ho creduto nella narrazione e nelle emozioni per dieci anni, in un periodo in cui tutti in quest'industria non parlavano d'altro che di guidare e sparare. I tempi stanno cambiando, e ciò per cui lottiamo in Quantic Dream, le emozioni, potrebbe alla fine diventare il futuro di questa industria.



VIS-A-VIS

The Casting è una tech demo per il nuovo progetto di Quantic Dream, *Heavy Rain*, in uscita nel 2008. Presentata come l'audizione di un'aspirante attrice, la demo consiste essenzialmente in quattro minuti di monologo di una ragazza virtuale, sceneggiato da Cage e basato sulla recitazione dell'attrice Aurelie Bancilhon. Da dove è nata l'idea?
Questa demo era inizialmente un prototipo interno atto a determinare se potessimo riprodurre non solo le fattezze di una vera attrice, ma anche la sua performance recitativa nella sua dimensione emotiva. Volevamo che lei passasse attraverso diverse emozioni in un periodo di tempo limitato per vedere quali emozioni il prototipo sarebbe stato in grado di trasmettere. L'idea era di sperimentare con diverse tecnologie riguardanti aspetti che si sapeva essere particolarmente ostici, come il linguaggio del corpo, l'animazione facciale, la lingua, i capelli lunghi, i movimenti delle dita, la luce, gli occhi, ecc. La demo doveva girare in 3D in tempo reale su PlayStation 3.

Quando abbiamo detto a Sony ciò che volevamo fare, ci hanno chiesto se potevano avere la demo al loro stand all'E3. Sapevamo che non avremmo avuto il risultato finale per quella data, ma decidemmo di presentare il nostro lavoro nel suo stato attuale. Devo dire che avevo un po' paura di mostrare una ragazza in cucina che per quattro minuti parla verso la telecamera all'E3, dove sapevo che la maggior parte dei giochi avrebbero mostrato eserciti di soldati con tonnellate di effetti speciali.

In effetti siamo rimasti abbastanza stupiti dal feedback ricevuto dalla demo: è stata scaricata più di 800.000 volte da internet. Credo che ciò dimostri che i giocatori hanno aspettative diverse riguardo i titoli della prossima generazione. Non vogliono solo gli stessi giochi con più poligoni: si aspettano anche idee di prossima generazione. La nostra demo era talmente diversa dagli altri giochi all'E3 che ha probabilmente intrigato un sacco di gente e richiamato la loro attenzione. Naturalmente abbiamo ancora un sacco di lavoro da fare per raggiungere la qualità a cui stiamo mirando, ma considerando che questa demo è stata realizzata da zero, su una nuova console e in un periodo di tempo molto ristretto, siamo ottimisti circa la nostra capacità di incrementare significativamente la qualità nel gioco.

L'aspetto più interessante di questa demo è che ci ha permesso di fare il primo passo fuori dalla 'uncanny valley' [principio teorizzato negli anni '70 dallo studioso della robotica Masahiro Mori in merito alle reazioni emotive di un uomo rispetto ad una entità non-umana]. Quando presento la demo, osservo il pubblico. Appena appare l'attrice, la gente la ascolta. La trovano inizialmente timida e a disagio, ascoltano con un sorriso la storia dell'innamoramento e sono intrigati quando si alza e passa lentamente alla parte più drammatica. Trattengono il fiato quando si punta la pistola alla testa e scende la prima lacrima, per poi sorridere quando cambia idea.

Quando finisce la demo, hanno ascoltato per quattro minuti una donna che non esiste e hanno tenuto a lei. Si possono migliorare un sacco di cose in questa demo da un punto di vista tecnologico, ma penso siamo davvero riusciti a creare un'attrice virtuale che esprima emozioni complesse e le sottili transizioni fra queste.

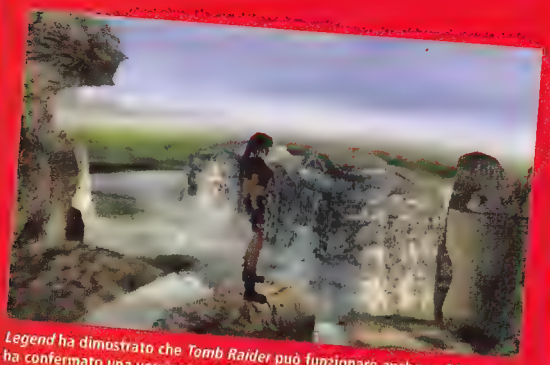
CHE FINE HA FATTO CORE DESIGN?

In molti pensano che The Angel of Darkness abbia trascinato Core Design al di là del punto di non ritorno. In realtà, lo studio inglese si sta preparando a una seconda vita

Se un diplomatico è uno che riflette due volte prima di non dire niente, **Gavin Rummery**, studio manager di Core Design, farebbe un'ottima carriera presso il ministero degli esteri. Chiedetegli come siano stati gli ultimi tre anni passati in Core (tre anni in cui *Tomb Raider: The Angel of Darkness* è stato massacrato dalla critica, Lara Croft è passata a Crystal Dynamics, i vecchi proprietari di Eidos hanno venduto baracca e burattini, e i nuovi proprietari di SCi hanno deciso di piazzare Core sul mercato, con lo studio finito nelle mani di uno dei più grossi sviluppatori indipendenti europei, Rebellion) e tutto quello che otterrete sarà questo: "Sono stati abbastanza... interessanti".

A giudicare dall'esterno, 'interessanti' non è proprio la prima parola che verrebbe in mente. A giudicare dall'esterno, Core sembrava annichilita e abbandonata a se stessa. A due settimane dal lancio di *The Angel of Darkness* nel 2003, il capo dello studio, **Jeremy Heath-Smith**, veniva invitato a fare le valigie e sette giorni dopo Eidos annunciava il trasferimento di Lara presso uno studio americano. All'inizio del 2004, Heath-Smith fondò Circle Studio insieme al fratello Adrian, aprendo un ufficio a pochi metri dalla sede di Core e assemblando uno staff composto esclusivamente da ex-dipendenti della casa di *Tomb Raider*. Intervistato da questa testata in merito al suo precedente posto di lavoro, Heath-Smith non ci andò giù leggero: "Ora come ora Core Design sta boccheggiando, con una manciata di persone che tenta di far decollare un progetto, senza alcuna leadership". E durante quegli anni, Core non dette alcun segno in grado di dimostrare il contrario. *Free Running*, titolo per PSP il cui lancio era previsto in concomitanza con l'uscita europea della console, non è mai arrivato sugli scaffali dei negozi, men-tre il deludente puzzle game *Smartbomb* sembrava confermare i sospetti di uno staff ridotto all'osso e privo di talenti. Ma oggi, finalmente libera dai continui passaggi di proprietà a cui è stata sottoposta, si direbbe che Core (con un nucleo di 65 dipendenti, metà del team del primo *Tomb Raider* e un curriculum che parla di oltre 30 milioni di copie vendute coi propri titoli) sia pronta a risorgere.

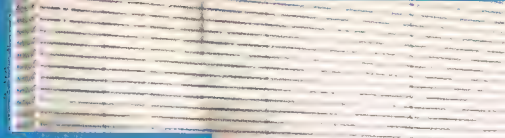
"È stato pazzesco. Avevamo 40 persone sedute qui intorno che dicevano tutte: 'È pazzesco!'", afferma Rummery in merito alle affermazioni dei fratelli Heath-Smith, secondo cui l'alba di Circle coincideva col definitivo tramonto di Core. "È stato un periodo molto difficile e frustrante. Ovviamente Jeremy poteva fare quello che voleva per promuovere Circle. Nel frattempo Eidos diceva: 'Ok, pigliamoci un attimo di pausa, fra poco rilanceremo Core e lo farem... Oh, come non detto: ci hanno messo in vendita'. E tutto s'è fermato. Poi è arrivata SCi, e siccome non volevano avere troppi studi interni hanno deciso di metterci in vendita. E i nostri giochi, nel frattempo, veni-



Legend ha dimostrato che *Tomb Raider* può funzionare anche su PSP. Eidos ha confermato una versione per il portatile Sony dell'edizione per il decimo anniversario della serie, oltre a quelle PC e PlayStation2

I PRIMI PASSI DI LARA

"Arrivai due o tre mesi dopo l'inizio del progetto", ricorda Rummery a proposito della sua assunzione in Core per lavorare al primo *Tomb Raider*. "e Toby mi disse: 'Ecco cosa stiamo facendo'. E io risposi [con faccia incredula]: 'Stiamo... ?'. Quando mi descrisse il progetto pensai che fosse fuori di melone. Ero appena uscito dall'università, non avevo mai lavorato ad un videogioco e c'era solo un altro programmatore oltre a me. 'Ma ne sei sicuro?', il mio cervello da programmatore mi diceva: 'Una regia interamente in 3D? E come potrà funzionare?'. Naturalmente ho dovuto progettarla da zero, perché nessuno la stava usando". Ma da quell'ambizione nacque un successo: il primo *Tomb Raider* rimane una icona di game design proprio come Lara Croft è una icona della caratterizzazione. La sua longevità è testimoniata dalla recente fuoriuscita di un filmato di quello che sembrava un remake per PSP del primo episodio, ma che Core ha confermato trattarsi di un progetto interno cancellato. Lo studio ovviamente non ha più alcun diritto sul franchise (né, in effetti, sul nome Core Design), tant'è che Eidos ha affidato a Crystal Dynamics lo sviluppo del gioco dedicato al decimo compleanno di Lara.



Matt Samsan (a sinistra) e Gavin Rummery si rilassano nella stanza proiezioni

...corso interessante fra una versione e l'altra". E tutto questo mentre lo studio stava ancora leccandosi le ferite per il massacro riservato dalla critica a *TAOD*. "Eidos aveva bisogno di un capro espiatorio e noi eravamo i perfetti. Invece di dire: 'Be', potevamo dargli un po' più di tempo' hanno semplicemente puntato l'indice per dire: 'Sono loro ad aver fatto un casino'".

La ricerca di un colpevole per *TAOD* si è protratta a lungo dopo l'uscita del gioco. Era colpa di Eidos, che aveva spinto per l'uscita di un prodotto non ultimato? O era colpa della dirigenza di Core, con i fratelli Heath-Smith che non avevano saputo gestire meglio il processo di sviluppo? Come da copione, Rummery è diplomatico nel giudicare l'operato dei suoi ex capi: "Jeremy è un imprenditore. Ora non è più qui e ha creato un'altra compagnia di successo". Sarà anche così, ma dopo il fallimento di *Without Warning*, Circle Studio ha abbandonato i videogiochi per specializzarsi nella produzione di giochi a quiz su DVD interattivi. Possibile che nessuno in Core provi un senso di rivincita? **Matt Sansam**, executive producer, si lascia scappare una frecciata. "La mia recensione preferita era quella che diceva: 'Without Warning, vi abbiamo avvertito'. C'era sicuramente un sacco di aspettativa e ci si chiedeva se Jeremy sarebbe riuscito a dimostrare il proprio valore. Di sicuro qualcosa ha dimostrato. ". Non a caso sono diverse le persone che siamo incontrando nei tunnel di Core dopo l'esperienza in Circle, probabilmente insoddisfatte della direzione intrapresa dall'azienda. "Da quando ci siamo divisi, due dei nostri ragazzi, uno dei quali lavorava sul web, sono andati in Circle, mentre otto dei loro hanno fatto il tragitto inverso, compresi dipendenti con esperienza", dichiara Sansam.

Ma ora che la barca è data sicuramente meglio stabilizzata, si può sapere com'è stato poi

"Angel of Darkness era un prodotto della vecchia Core. Internamente, lo studio non era cambiato molto rispetto ai primi Tomb Raider"

Mettere che *TAOD* si sia rivelato un prodotto così mediocre? "Ok, allora", comincia Rummery, fornendo una spiegazione che teneva pronta sulla punta della lingua da tre anni. "*Angel of Darkness* era un prodotto della vecchia Core. Internamente, lo studio non era cambiato molto rispetto ai primi *Tomb Raider*. Era composto da team piccoli e lavorava in completa solitudine. Quello del primo *Tomb Raider* contava sei persone, e con *TR5* eravamo già saliti alla ragguardevole cifra di 14, 15 persone. Poi all'improvviso, con *TAOD* il processo era completamente nuovo. Dovevamo scrivere un nuovo motore da zero, anche se avevamo già sviluppato dei motori per PS2 all'interno di Core, perché era così che lavoravamo. Eravamo circa 35 persone, il team più grosso che avessimo mai avuto (mescolato per un titolo PS2 a cinque stelle, ma comunque il team più grosso con cui avessimo mai lavorato), e avevamo questa deadline. Doveva uscire entro un paio di anni, e sin dal principio la gente non era troppo sicura di farcela. Ma ci venne detto che doveva uscire in quella data, e siccome in passato eravamo sempre riusciti a rispettare le deadline, speravamo di farcela anche questa volta. Man mano che andavamo avanti, diventava sempre più evidente che non potevamo farcela, ma Eidos diceva cose tipo: 'Deve uscire, non abbiamo ancora avuto i nostri megaincassi da *Tomb Raider* perciò deve uscire, senza se e senza ma'. Si oltrepassò la finestra natalizia e ci avvicinavamo sempre di più alla chiusura dell'anno fiscale, e a quel punto dissero: 'Deve uscire. Punto e basta'. Così a quel punto fu come se il gioco e il suo design fossero finiti sotto un machete e fatti a pezzi. La gente sul fondo ha scavato nel codice e trovato tutti i contenuti già pronti che non sono mai stati inseriti nel gioco finito. *TAOD* è stato solo

Sorprendente il nuovo progetto, lo studio non cambierà sede e tutto lo staff rimarrà nei vecchi uffici. Il team è già al lavoro da diversi mesi su Asura, il motore grafico di Rebellion

l'ombra del gioco che doveva essere. Così come la progressione del personaggio, il "Mi sento più forte" quando Lara spinge le casse, quella era solo l'ultima fase di un sistema molto più complesso che venne tagliato".

Sansam evidenzia anche un problema di leadership. "Stavamo rincorrendo di fare troppe cose", ricorda. "C'era un problema con chi doveva delineare la direzione del gioco. Il team era più grande che in passato, ma non aveva un punto di riferimento, qualcuno che dicesse fate questo o non fate quello. Abbiamo tirato per mettere un po' di cose realistiche, il che ha significato avere sezioni come quella di Parigi che non si integravano davvero nel gioco. E quella è stata una delle cose che ha penalizzato il titolo nelle recensioni, perché era la parte che tutti hanno giocato, pertanto un sacco di recensioni erano basate su quella sezione. Naturalmente più avanti si passava a livelli vicini al classico *Tomb Raider*, ma dubito che molte persone siano andate oltre quelle strade di Parigi, dove intere parti del gameplay erano state brutalmente tagliate. C'erano intere sezioni con dialoghi composti da una sola frase ed eventi bizzarri in cui si vedeva gente che si prendeva a pugni. Inizialmente il giocatore avrebbe dovuto imparare le mosse del combattimento corpo a corpo in questa fase, ma ovviamente la cosa non venne mai ultimata. Tutta quella parte aveva poco a che vedere con *Tomb Raider* secondo me, ma nacque dalla nostra mancanza di abitudine a lavorare in team più grandi".

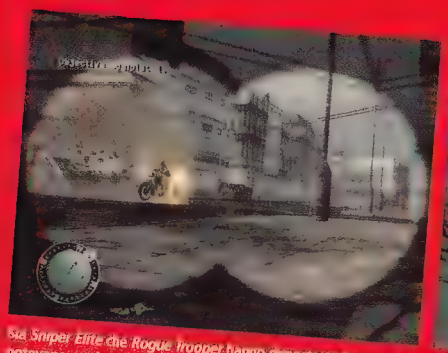
La situazione era disastrosa e l'umore all'interno di Core di un nero pece. "La gente non era orgogliosa del gioco", ricorda Rummery. "Aveva davvero un bell'aspetto, ma il gameplay non era all'altezza. Aveva bisogno di altri sei mesi, ma uscì così com'era e tutti si sentirono una schifezza nel vederlo massacrato. Ma ad essere onesti fini comunque per vendere circa due milioni di copie". Il pessimismo in Core non durò comunque a lungo. La nascita di Circle fece capire che nessuno avrebbe perso il lavoro, vivo l'ambiente

Project Eden (2001) era un titolo che portava chiaramente il marchio Core: peccato che il suo interessante concept basato sul lavoro di squadra fosse affossato da una realizzazione fallace

OLTRE LARA

Core Design è sinonimo di *Tomb Raider*, ma sono i suoi giochi più recenti (come *Project Eden* e *Herdy Gerdy*) a dare un'indicazione più attendibile sul possibile futuro della casa. Esiste un segno distintivo per tutti i titoli sfornati dallo studio? "Ci piace credere che diamo un tocco particolare ad ogni cosa", dice Rummery. "Credo possiate vederlo se esaminate tutti i giochi che abbiamo fatto. Ciò che è davvero frustrante è che un sacco di questi titoli hanno floppato, come ad esempio *Herdy Gerdy*. Quello che ci auguriamo per il futuro è di proseguire con l'innovazione, ma anche di supportarla con una produzione solida e di andare fino in fondo senza correre alla fine. È questa la nostra missione. Cercare di fare qualcosa che si distingua, non un titolo supergenerico già visto prima".

Herdy Gerdy (2002) vantava una lodevole caratterizzazione, ma era afflitto da problemi col sistema di controllo



Sia *Sniper Elite* che *Rogue Trooper* hanno dimostrato la capacità di Rebellion di individuare una prospettiva originale per titoli che potevano sembrare altamente derivativi. La potenza del motore Asura garantisce all'azione in entrambi i giochi un eccellente solidità

GENIO RIBELLE

Rebellion ha guadagnato gli onori della cronaca con *Aliens Versus Predator*, e più recentemente con l'acquisizione del marchio 2000AD. L'accordo ha finora portato alla creazione di due soli giochi (*Judge Dredd: Dredd Versus Death* e *Rogue Trooper*) e costituisce solo una parte dei progetti ludici di Rebellion, impegnata anche sulla creazione di PI originali e di titoli su richiesta. Lo scorso anno *Sniper Elite* ha dimostrato la capacità della casa di interpretare in maniera originale un genere sovraffollato, un approccio che Rummery considera come il marchio di fabbrica del game design di Core.

Per **Jason Kingsley**, amministratore delegato e co-fondatore di Rebellion, l'acquisizione di Core rappresenta una soluzione inaspettata ai problemi connessi al lento processo di assunzione di forze nuove, processo che avrebbe potuto rallentare i piani di espansione di Rebellion. "Non stavamo cercando un nuovo studio, ma stavamo crescendo, ed espandersi rapidamente, cercando di tenere elevata la qualità del team, è un problema. Puoi assumere, ma solo ad una certa velocità". Avvicinata da una terza parte con l'offerta di rilevare un nuovo studio, Rebellion ci è andata inizialmente molto cauta, conscia delle potenziali difficoltà nell'integrazione di nuovo staff e nuove tecnologie. "Ma ci siamo detti: 'Cerchiamo di avere una mente aperta e vediamo di chi si tratta'", afferma Kingsley. "Quando siamo andati a Derby e abbiamo capito che era Core, abbiamo pensato 'Cacchio'. Questo è un team con un curriculum fantastico e con del talento eccezionale". Il processo di acquisizione iniziò alla fine del 2004, per ultimarsi meno di due mesi fa. Sansam descrive quest'attesa come "lunga e dolorosa", ma **Chris Kingsley** (Chief Technical Officer di Rebellion, nonché fratello di Jason, per la gioia di Core che si troverà ancora una volta nelle mani di un gruppo dirigente composto da fratelli) tiene a sottolineare come "tutte le acquisizioni siano lente e dolorose: questa è stata molto più semplice dell'accordo per 2000AD".

Effettivamente il processo è stato talmente snello che l'integrazione fra i due studi ha preso il via quasi subito. "Avevamo queste persone che venivano qui ogni settimana sin dal primo momento in cui hanno dimostrato interesse e questo ha davvero aiutato. E abbiamo iniziato da subito ad usare la loro tecnologia, il motore Asura, perché da tempo volevamo spostarci su un'unica tecnologia centrale", spiega Rummery. "È strano", prosegue Sansam, "perché quand'è stata annunciata l'acquisizione, abbiamo iniziato a ricevere telefonate da agenzie di assunzione che ci dicevano: 'Ehi ragazzi, come va? Dev'essere stata davvero una brutta sorpresa'. E noi rispondevamo: 'Be', a dire il vero stiamo parlando con queste persone da circa sei mesi e stiamo già condividendo la tecnologia'. Perciò l'annuncio non è stato così roboante. La gente ci diceva: 'Quanto vi tocca questa cosa?'. E noi rispondevamo: 'Quanto ci toccava ieri'".

L'accordo, unito alla recente acquisizione di Strangelite (*Starship Troopers*) da parte di Rebellion, porta a 240 il numero di persone al lavoro per lo studio britannico, rendendolo uno degli sviluppatori indipendenti più grandi sul territorio europeo.

in Eidos, vuoi migrando nella nuova società. "È davvero una combinazione", dice Rummery sorridendo, e non è chiaro se si riferisca a Heath-Smith, ad Eidos o a entrambi.

Più sorprendentemente, la perdita di Tomb Raider venne percepita dallo studio tanto come una punizione quanto come una ricompensa. Rummery, uno dei componenti del team responsabile del primo episodio, offre un punto di vista da veterano: "La gente a volte dimentica che quando sei uno studio esterno devi fare semplicemente quello che ti viene chiesto. Nel periodo in cui eravamo al lavoro sugli ultimi episodi per PlayStation, i nostri desideravano: 'Sarebbe potremmo lavorare a qualcos'altro adesso o dobbiamo per forza fare un altro episodio?'. E comunque siamo alla fine dello sviluppo di *TR2*. Dopo il primo gioco, quando Toby [Gard] decise di andarsene perché non aveva gradito il modo in cui Eidos aveva deciso di promuovere il gioco, il resto del team scelse di rimanere. Arrivò qualche altra persona per lavorare all'episodio successivo, ma alla fine dello sviluppo eravamo esausti, ci eravamo quasi arrivò Eidos e disse 'Ok, è il momento del numero tre!'. E tutti risposero 'Uff, non vogliamo fare il numero tre!'. Avevamo già messo tutte le idee che avevamo in *TR2*, nel primo episodio c'erano delle cose che non eravamo riusciti ad infilare, ma nel seguito l'abbiamo preso e fatto un po' diverso, più alla James Bond. I due giochi erano complementari, avevamo inserito nuove caratteristiche, nuove mosse, veicoli ecc. In quel momento non riuscivo a vedere in che direzione saremmo potuti andare. E, ad essere onesti, in che direzione sono andati gli altri episodi? Hanno aggiunto semplicemente più mosse, più roba, più veicoli. Nell'insieme non c'è stata nulla che non fosse già presente nei primi due episodi. Perciò abbiamo smesso di lavorarci e siamo passati ad altri progetti, provando a staccare dalla serie...ma per nostra disgrazia non è una cosa che si può fare in uno studio di lavoro su un nuovo episodio di una serie affermata: gli altri progetti non ottengono mai l'attenzione di cui hanno bisogno. E questo l'abbiamo imparato a nostre spese".

L'acquisizione da parte di Rebellion sembra essere stata accolta positivamente dai membri di Core, felici di tornare indipendenti e liberi dalle complicazioni nate alla corte recente di Eidos

Free Running, basato sul parkour (disciplina fatta di evoluzioni in ambienti urbani), potrebbe essere il prossimo titolo Core su PSP, se Rebellion riuscirà a trovargli un publisher

Con *TAOD*, la situazione divenne insostenibile. "Dio mio, è stato un periodo delirante per i ragazzi al lavoro su quel gioco", ricorda Rummery. "Hanno passato un anno di crunch time, esauriti e scontenti, solo per arrivare a questa cosa mediocre a cui non volevano nemmeno fosse associato il loro nome. È stata una situazione davvero insoddisfacente per tutti. Perciò la sensazione era del tipo 'be', almeno possiamo partire da capo: potrebbe essere una figata'". Libero dall'eredità di Lara, il team venne colto da un sentimento di euforia. "Pensavamo: 'Ehi, non abbiamo più questa mannaia di *TR* sopra le nostre teste!'", dice Rummery. "Sentivamo di non aver più quel peso legato al collo. In Eidos ci dissero: 'Ok, portateci alcune idee di giochi su cui volete lavorare', e rimasero davvero sorpresi perché in una sola notte sfornammo 30 concept. Ne scelsero un paio da mettere in produzione e procedemmo. All'interno di Core la gente si era resa conto che non potevamo continuare a lavorare come avevamo fatto in passato: dovevamo organizzaci meglio e non potevamo avere giusto un gruppo di persone che se ne stava in una stanza e diceva 'Ok, facciamo un videogioco'. Non puoi farlo con un team di 30 persone: non funzionerà. Perciò ci siamo detti 'Ok, dobbiamo crescere e comportarci come una vera software house'. Ed è stato un cambiamento radicale. Potevamo ripartire da zero, il che è stata un'opportunità fantastica".

Ma poco dopo la ripartenza sorsero nuovi problemi. "È andato tutto alla grande per circa un anno", ricorda Rummery, "ma poi Eidos ha iniziato a barcollare perché come società si basava ovviamente sui soldi che arrivavano regolarmente con *Tomb Raider*, e dato che era sempre più ovvio che Crystal non avrebbe sfornato il gioco in breve tempo, iniziarono a capire che dovevano cercare qualcuno che li comprasse". E così, con due prototipi in lavorazione (*Free Running* e *Smartbomb*) e un altro progetto impegnativo sui blocchi di partenza (un gioco ancora non annunciato, ma voci non confermate parlano di un seguito di *Shellshock: Vietnam*), Core dovette bloccare tutte le assunzioni. Secondo Sansam, ovviamente condizionato dalla diplomazia del proprio compagno di etichetta, a quel punto le cose si fecero ancora "interessanti" per lo studio inglese. Entrambi gli sviluppatori sono franchi nell'analizzare il fiasco di *Smartbomb* ("abbiamo azzeccato due cose: lo sviluppo è andato bene e l'abbiamo ultimato in tempo e nel budget previsto, ma non abbiamo raggiunto la qualità che speravamo", ammette Rummery), ma sono molto più abbattuti nel raccontare il destino di *Free Running*. Completato in tempo per il lancio europeo di PSP, il gioco non è mai uscito, anche se Core ne detiene i diritti e Rebellion proverà a trovargli un nuovo publisher. "È un buon gioco", sostiene Rummery, pur ammettendo che la sua grafica da titolo di prima generazione difficilmente potrà competere col software di terza generazione ormai alle porte su PSP. "Abbiamo imparato un sacco da *Free Running*: un sacco di ottime tecniche per muovere il personaggio. In effetti abbiamo condiviso quelle idee con Crystal e loro le hanno usate in *Legend*...". Rummery fa spallucce, ma è evidente che la nuova iterazione di *Tomb Raider* sia una ferita ancora aperta per Core. Com'è stato vedere un altro team al lavoro su una serie a cui si sono dati i natali?

"È stata dura. Quello che è stato davvero duro era sapere che l'avremmo potuto fare anche noi, e che avremmo potuto fare un buon lavoro. Sarebbe stato assai facile realizzare un altro episodio e sistemare gli errori di *TAOD*, perché come gioco non era danneggiato nelle fondamenta, doveva solo essere finito, ma quell'opportunità non è mai arrivata. Pertanto abbiamo dovuto sederci buoni buoni e guardare Crystal mentre ci lavorava. E naturalmente hanno realizzato un buon gioco. Ma per noi la vera frustrazione è che gli è stato concesso tutto il tempo di cui avevano bisogno e un budget colossale. Un budget più grande di quello dato a noi per i primi sei episodi messi insieme (il doppio, in effetti). Ed è davvero frustrante perché se avessimo avuto quei soldi...". Ancora spallucce.

> "Sarebbe stato assai facile sistemare gli errori di TAOD, perché come gioco non era danneggiato nelle fondamenta, doveva solo essere finito"

L'acquisizione da parte di Rebellion garantisce però a Core qualcosa di più importante dei soldi: la libertà. "È abbastanza esaltante vedere Core tornare alla proprie origini di studio indipendente", riconosce Rummery. "Possiamo creare nuove proprietà intellettuali, e possiamo proporle a più di un publisher. Quando sei uno studio interno (e ovviamente ci sono pro e contro, dato che ricevi uno stipendio fisso ogni mese) devi proporre il tuo progetto a un unico gruppo di persone, perciò se non piace a loro, si ferma subito. Adesso, invece, sappiamo che alcuni di questi concept non rappresentano il classico titolo Eidos, ma possiamo proporli a publisher differenti". E l'accordo stretto con Rebellion garantisce l'accesso al suo motore proprietario Asura, così come ad un approccio commerciale ponderato che bilancia i rischi di PI originali con giochi su licenza e progetti a contratto. Quale futuro aspetta Core a questo punto? Rummery è alquanto diretto: "La gente qui ha lavorato al più grande franchise del mondo. Siamo stati in cima alle classifiche e vogliamo tornarci".

Quando all'apice del successo con *Tomb Raider*, Core non aveva nulla da dimostrare, ma tutto da perdere. Gli ultimi tre anni hanno ribaltato quella situazione: Rebellion avrà pure fornito allo studio inglese una tela bianca su cui lavorare, ma la reputazione di Core va ricostruita da zero. Ciò che è evidente, comunque, è che Rummery e soci non potrebbero pretendere di meglio: il successo di *Tomb Raider* ha arrestato l'evoluzione dello studio, isolandolo dai cambiamenti nel processo di sviluppo mentre le case concorrenti passavano a nuove tecnologie, nuove pratiche gestionali e nuovi modelli di finanziamento. Ma il business del videogioco è brutalmente darwiniano: se solo i più forti sopravvivono, allora gli studi ancora in piedi devono trovare un modo per resistere. E in questo, almeno, Core è già un'esperta.

I controlli di *Free Running* sono flessibili, sia per riflettere la libertà del parkour (disciplina con cui compiere evoluzioni in scenari urbani) che per bilanciare lo scarso feedback del disco analogico di PSP. Il team intende usare il sistema in titoli futuri

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

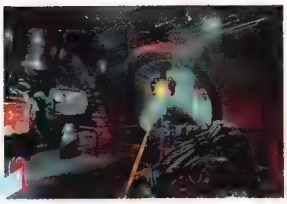
XBOX MAGAZINE UFFICIALE

TUTTI I MESI IN EDICOLA

Future
MEDIA WITH PASSION

Review

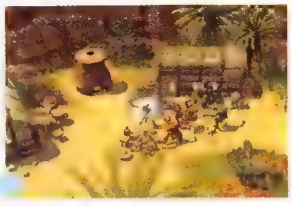
Giochi di parole e numeri



112 **Prey**
360, PC

114 **Dead Rising**
360

116 **Chromehounds**
360



118 **Titan Quest**
PC

120 **Ultimate Ghosts 'n Goblins**
PSP

122 **Steambot Chronicles**
PS2

123 **Micro Machines V4**
DS, PC, PS2, PSP

124 **Shinobido: Lo Spirito del Ninja**
PS2

125 **Field Commander**
PSP

126 **Mega Man ZX**
DS

127 **Rainbow Islands Revolution**
DS

128 **Touch Panic**
DS

129 **Big Brain Academy**
DS

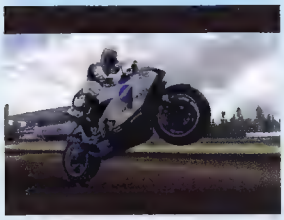
130 **Tekken: Dark Resurrection**
PSP

I più giocati

New Super Mario Bros.

Presenza fissa non solo nella console di Jeff Minter, ma in tutti i DS incautamente trascinati in spiaggia prima della chiusura di questo numero
DS, NINTENDO

MotoGP '06



Livello di difficoltà Legend, classe Extreme 1200, un giro per gara: gli ingredienti perfetti per un rush di adrenalina di un minuto o poco più
360, THQ

Madden NFL 07

Anticipando la stagione NFL di qualche giorno, Videogiochi trova un'ottima scusa per installare il nuovo firmware sul devkit PSP della redazione
PSP, ELECTRONIC ARTS

Mai dire mai

Se ce l'ha fatta Prey, perché non Duke Nukem Forever?

Un altro titolo dallo sviluppo travagliato, *S.T.A.L.K.E.R.*, ha visto il suo design trasformarsi diverse volte sin dal suo concepimento come avventura futuristica. Ciononostante, il suo mondo aperto e la componente RPG stanno resistendo alle varie revisioni, tenendo vivo il progetto e i giocatori interessati. Ma *Duke Nukem* è altrettanto resistente?

La storia di *Prey* è talmente intrisa di ironia che andare a ripescare tutto ciò che si è detto sul gioco in questi anni provoca regolarmente una smorfia divertita sul volto di chiunque. Fa sorridere, ad esempio, come la prima iterazione dell'FPS intendesse ricalcare le orme di una id alla costante avanguardia tecnologica, con la sua modalità multiplayer basata su un ambizioso supporto per modem a 56K. "Un movimento virtuale che farà suo il mondo", dichiarava un esaltato **Tom Hall**, producer del gioco, nel descrivere il progetto successivo a *Terminal Velocity* e *Rise of the Triad* nel 1996.

Ancora più divertente è il fatto che un titolo pensato inizialmente per girare su processori Pentium a 90MHz, schede grafiche SVGA e divorare addirittura 8MB di RAM possa finire sugli scaffali spremendo una tecnologia moderna come 360 e superando persino quel risultato nel caso si possieda un PC della fascia più alta.

Ma l'aspetto più ironico è questo: un gioco che è stato in ibernazione per un lustro (dal 2000 al 2005, prima che il progetto venisse rispolverato da Human Head Studios), il cui design è stato concepito tre anni prima di *Half-Life* e che finisce per uscire nei negozi nel 2006, riesce comunque ad esercitare un notevole impatto sul genere degli FPS. È lecito quindi porsi la seguente domanda: se *Prey* è riuscito a sfuggire allo stato comatoso in cui si trovava e a ottenere un risultato tanto dignitoso, può essere che la stessa sorte tocchi a Duke Nukem?

Impossibile rispondere, almeno fino a quando non si saprà perché 3DR e Take Two abbiano tenuto Duke attaccato al respiratore per così tanto tempo (oltre nove anni). Come si scopre questo mese, *Prey* aveva qualcosa di speciale sin dal principio, una visione talmente precisa da poter dire ancora la sua nell'era di *Doom 3* e *Quake 4*. Possibile che anche *DNF* si poggia su fondamenta altrettanto solide?

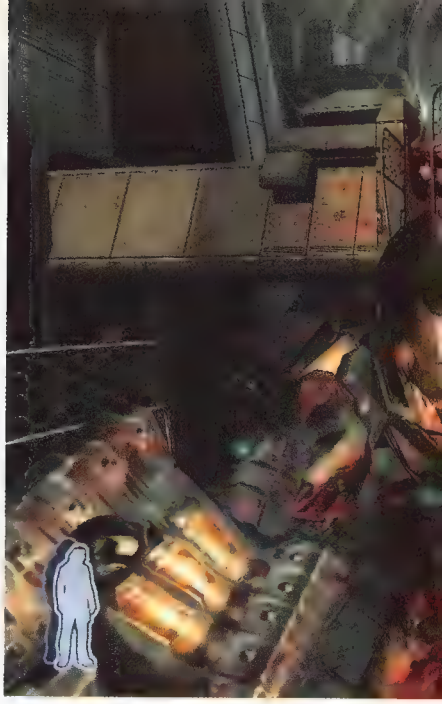
Nel 1995 *Prey* aveva l'obiettivo di essere intrigante, innovativo e, soprattutto, un FPS con un mondo così affascinante che gli utenti avrebbero voluto giocarci anche se non ci fosse stato nemmeno un nemico. Magari non è così che appare oggi, ma di certo non è quel paleolitico FPS che l'anno di nascita del suo design farebbe temere.

Cos'ha invece dalla sua parte *DNF*? Un protagonista macho e arrogante? Un mondo affogato nel vizio? WC funzionanti? Caratteristiche difficilmente a prova di futuro, considerando lo stato attuale dei videogiochi. Ma dietro queste qualità esteriori si nasconde un desiderio non dissimile da quello di *Prey*: alterare la forma dell'FPS. Pertanto, ammesso che Duke non abbia perso il suo spirito, potrebbe avere ancora una possibilità.

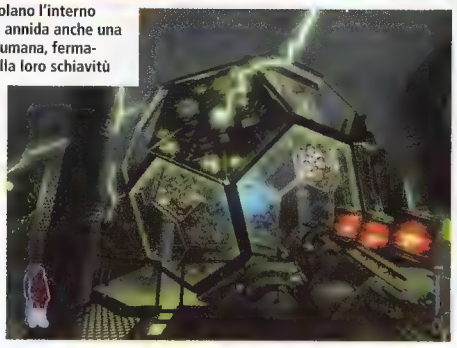
Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

PREY

SISTEMA: PC (VERSIONE TESTATA), 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: 3D REALMS SVILUPPATORE: HUMAN HEAD STUDIOS VOTO: 7 SU 10



Fra le varie razze aliene che popolano l'interno della sfera in orbita sulla Terra si annida anche una comunità di esseri di sembianza umana, fermamente intenzionati a liberarsi dalla loro schiavitù



Dal Vangelo secondo Matteo: "Gli ultimi saranno i primi". Human Head Studios a questo pare credere, e con essa 3D Realms. Diversamente, la lavorazione più travagliata della storia dei videogiochi non avrebbe mai raggiunto la sua conclusione. Il progetto di 3D Realms deambula tra annunci e smentite da ormai undici, allucinanti anni. La forza degli originalissimi concept ludici di cui *Prey*, eterno ripetente, doveva essere portatore è sbiadita dai tempi in cui i suoi compagni di classe hanno conseguito il diploma. Ragionare su simili accadimenti (e soprattutto sulle loro conseguenze) è fondamentale per esprimere un giudizio sensato, ed é bene compiere questo ragionamento partendo dall'analisi di ogni specifica componente dell'opera.

Il motore grafico di *Doom III* è utilizzato in modo relativamente anonimo, senza aver beneficiato di miglioramenti significativi: buffo, considerando che nel 1995 il primo intento di 3D Realms era quello di creare *Prey* come dimostrazione delle potenzialità di un nuovo engine proprietario.

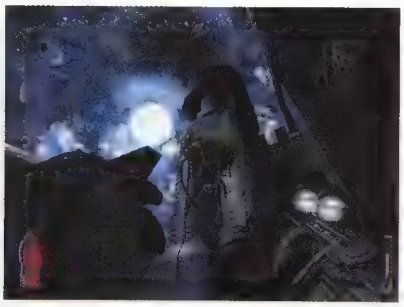
L'ambiente di gioco, una colossale sfera orbitante di natura aliena, è un *monstrum* estetico, frutto della malsana unione tra il *Quake* (4) style e un Cubo Borg di 'Star Trek', a cui Human Head, con la sfacciataggine di uno Steven Seagal, ha avuto l'ardire di aggiungere credenze e influenze narrative/estetiche dei nativi d'America, in particolare dei Cherokee: un *Serious Sam* che si prende sul serio. Vi è la tentazione di far risalire le cause di ciò al periodo di concepimento del gioco, un'era videoludica in cui l'ora imprescindibile padronanza artistica era affrancata dalla semplicità tecnologica, e Duke Nukem poteva deambulare senza troppi affanni tra strutture lunari, mondi fantasy e spogliarelliste di Las Vegas.

Superato quest'affanno, e altri analoghi che riguarderanno l'intero comparto narrativo, è relativamente facile lasciarsi compiacere da un impianto ludico ben ritmato e caratterizzato: gli enigmi da affrontare, semplici senza essere banali, coinvolgono in modo continuo e spesso incrociato l'utilizzo di particolari attivatori in grado di modificare la gravità del livello di gioco, di portali teletrasportanti visibili solo frontalmente o addirittura celati all'interno di alcune scatole, e di sezioni magnetizzate dispiegate lungo pareti e soffitto. La nozione di tridimensionalità che ne deriva è senza dubbio ricca, a tratti disorientante, ma mai frustrante o eccessiva. È abbastanza frequente trovarsi a dover combattere contro nemici che aprono il fuoco tanto dallo stesso piano d'appoggio su cui si trova il giocatore, quanto da una posizione sopraelevata e con i piedi ben piantati sul soffitto (che alla luce di quanto detto poc'anzi, in realtà può comodamente essere il pavimento). In determinate aree del gioco questa caratteristica si radicalizza tanto che diventa davvero facile dimenticare quale sia la vera direzione della gravità, con un certo rischio di catastrofiche cadute.

Ma più che i portali, il fiore all'occhiello del gameplay, tuttavia, é la facoltà di separare la propria anima dal corpo. Questa può essere usata a scopo esplorativo, per effettuare attacchi di sorpresa e per risolvere una grande quantità di circostanze ludiche, dal classico 'pannello irraggiungibile' a complesse situazioni riscontrabili nel bel mezzo dei combattimenti.

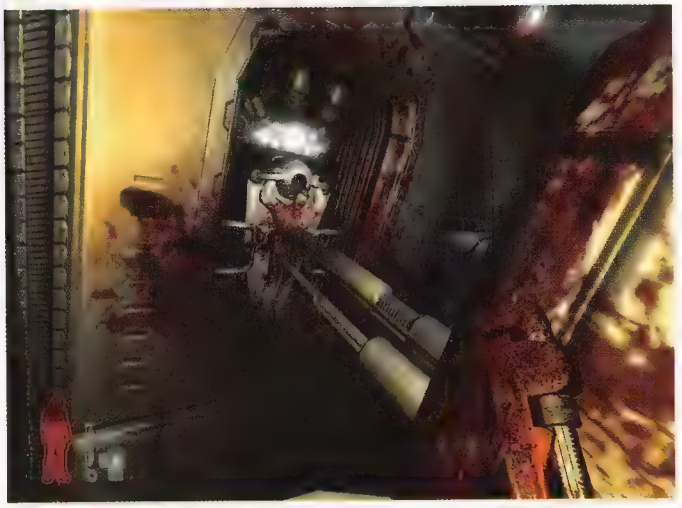
Si tratta di un'enorme quantità di carne al fuoco, e il risultato complessivo é tutt'altro

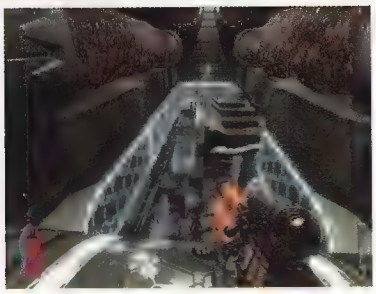
> Prey è un neonato di mezza età: l'esclusività delle sue prerogative s'è col tempo dissolta, sopravanzata da prodotti di gravidanze più consuete



L'interno della sfera è un ambiente oltremodo impressionante, e particolarmente insicuro. Oltre ai comuni nemici, infatti, questi silenziosi polipi volanti solcano i cieli in attesa di un malcapitato da ghermire

L'inizio dell'avventura in singolo è quanto di più americano possa esistere: in stile 'Indipendence Day', si assiste all'invasione aliena dalla televisione di un misero bar disperso in mezzo alla prateria





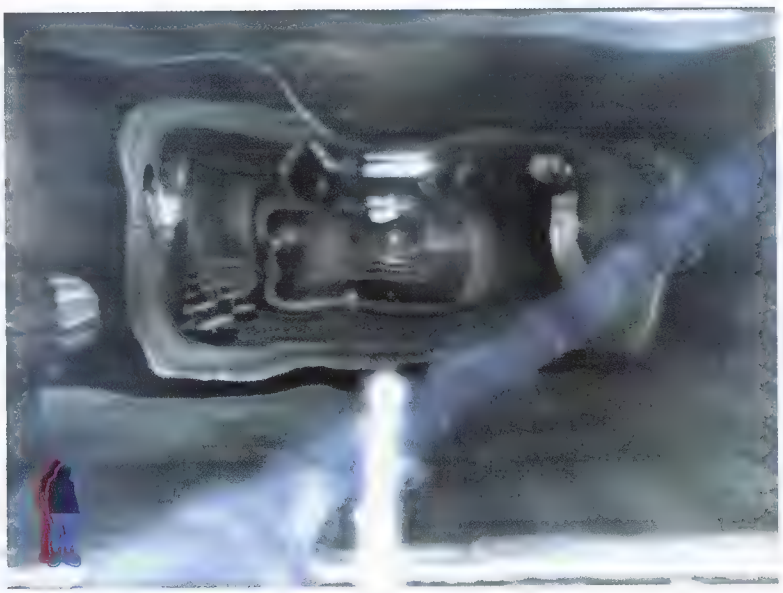
che disprezzabile. L'incessante riproposizione, in forme di volta in volta differenti, delle suddette caratteristiche scongiura ogni minaccia di noia che un arsenale di un anonimato assordante e un insieme di nemici scarsamente competitivi potrebbero comportare. E anche la frustrazione per le inconsuete morti di cui si è vittima è ridotta al lumicino, grazie all'originale e gradevole mini-gioco che vede il protagonista Tommy, nel mezzo di un'irreale isola rocciosa, riconquistarsi il diritto alla vita terrena cacciando con l'arco degli spiriti maledetti, che solcano l'aria lanciando grida strazianti.

La maledizione di ogni giocatore d'esperienza, a questo punto, diventa rispondere ai continui 'dove l'ho già visto?' che lo tormentano durante l'intero iter ludico. E man mano che le risposte emergono dalla memoria, diventa chiara la ragione per cui questa recensione è colma di parole come 'gradevole' e 'piacevole', invece di ruggire cose come 'sensazionale' e 'rivoluzionario': il controllo dell'anima è particolarmente inflazionato (*Omikron*, *Soul Reaver*, *Messiah*, *Geist*), ma anche la peculiare gestione della tridimensionalità è ormai patrimonio comune del videogioco moderno, e di fatto è sufficiente *Metroid Prime* per sintetizzare con anni di anticipo (negli esiti, se non nelle precise modalità) ciò che *Prey* offre ora.

Il lato positivo, semmai, è costituito dalla concentrazione di tutte queste diverse particolarità, forse sufficiente a generare uno stupore pari a quello causato da una vera, singola innovazione. Concentrazione che, peraltro, riguarda in modo completo anche la modalità multiplayer: sparire di portale in portale, far rovinare gli avversari a terra con un 'cambio di gravità' e cacciarli con l'arco in forma spirituale sono possibilità che donano un sapore esotico probabilmente gradito, anche se per poco tempo, all'utente reduce da mesi e mesi di *Counterstrike: Source*.

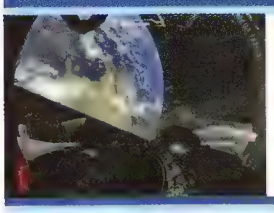
La sensazione con cui ci si lascia *Prey* alle spalle è contraddittoria. Pur essendo indubbiamente un prodotto ben congegnato e appagante, è davvero un neonato di mezza età: l'esclusività delle sue fiere prerogative s'è col tempo dissolta, sopravanzata da prodotti di gravidanze più consuete e consone. Se avesse rispettato la sua naturale tabella di marcia e fosse uscito alle fine del secolo scorso, oggi sarebbe probabilmente ricordato nel pantheon divino accanto a titani come *System Shock* e *Half Life*. Ma davvero, nell'incessante corsa verso il futuro del medium, undici anni hanno il peso di undici ere geologiche: chi si ferma è perduto.

Nel mini-gioco che precede la resurrezione, è possibile privilegiare il recupero dell'energia spirituale o quello della salute, colpendo rispettivamente gli spiriti di colore blu o quelli di colore rosso



L'incisione di particolari segni indiani in alcune parti del gioco è un avvertimento a beneficio del giocatore, che viene invitato ad assumere la forma spirituale. Similmente a *Soul Reaver*, infatti, la dimensione spirituale comporta a volte delle alterazioni fisiche del livello che consentono il superamento degli enigmi

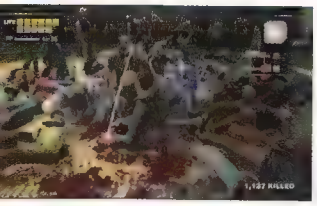
Descent 2006



Nelle fasi avanzate di *Prey* ci si imbatte spesso in sezioni da affrontare a bordo di una micronavicella. Le lunghe peregrinazioni all'interno delle tubature e dei condotti della Sfera ricordano da vicino lo storico titolo di Parallax. Oltre ad affrontare navicelle di pari classe, fanteria aliena e robot di sorveglianza, si renderà necessario utilizzare il raggio traente per risolvere alcuni enigmi basati sullo spostamento di oggetti. Il controllo della navicella è davvero semplice, mentre può generare fastidio la scarsa potenza dell'armamento primario, che va scaricato per lunghi secondi contro un semplice soldato per averne ragione.

DEAD RISING

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO Voto: 8 su 10

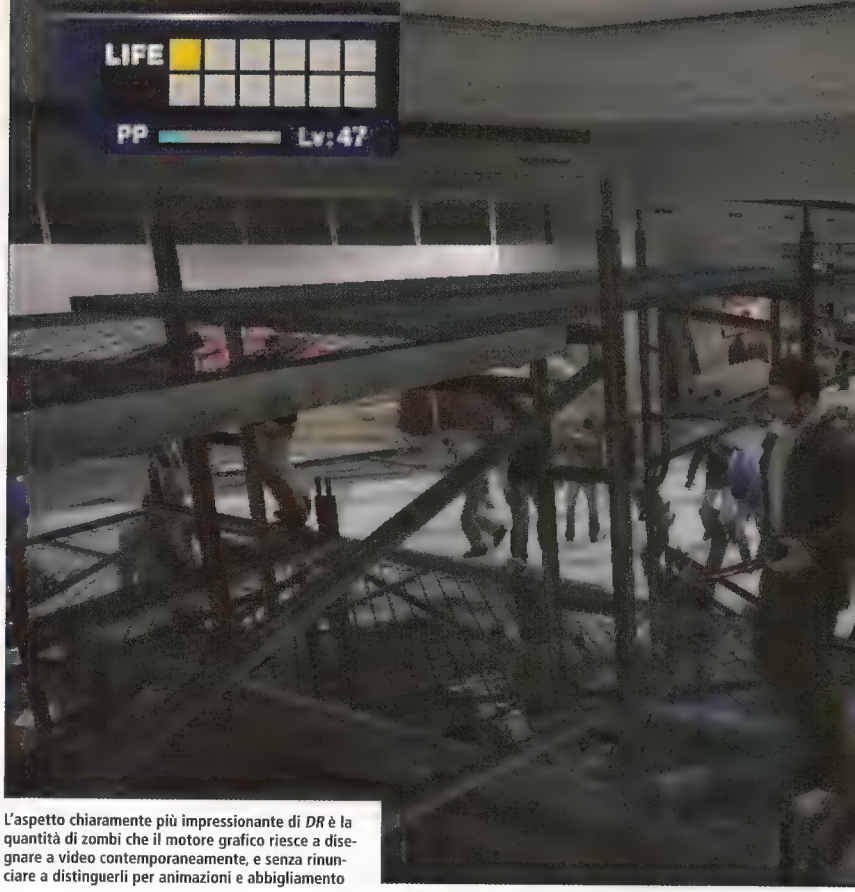


Nel corso dell'avventura, le stanze della sala di controllo si popolano dei sopravvissuti portati in salvo, cementificando nel poligono il senso di progressione. Sporadiche minacce di ammutinamento donano credibilità al gruppo, e vanno sedate per tempo se si vuole che resti compatto in attesa dei soccorsi. Come se Frank non avesse già abbastanza da fare...

Gli zombi sono stupidi e lenti, eppure terrorizzano da anni milioni di spettatori e videogiocatori. Ad un'analisi superficiale, si direbbe che la loro forza stia nel numero e nella resistenza, ma forse il successo di queste creature dipende in gran parte dalle deficienze delle loro vittime. Nel cinema, sono queste a mettersi nei guai, avanzando nel buio, intrappolandosi in un fatiscente casolare o prestando soccorso ad un amico appena 'scampato' ad una aggressione. Nel videogioco, invece, dove l'utente non è altrettanto ingenuo, sono i limiti imposti dal gameplay a far piegare l'ago della bilancia in favore dei non morti. Malgrado i suoi zombi siano persino più svegli della norma, *Resident Evil 4* sarebbe lo stesso se Leon potesse sferrare calci liberamente, eseguire strafe laterali o anche solo sparare e correre contemporaneamente?

Alla luce di questo, *Dead Rising* non potrebbe esistere: il suo protagonista, Frank West, giornalista e fotoreporter freelance, ha accesso ad un'armeria grande quanto un intero centro commerciale, dispone di risorse energetiche virtualmente infinite e il suo repertorio di attacchi supera quelli di dieci picchiaduro a scorrimento messi insieme. Gli zombi, di converso, si trascinano mugugnanti come lumache zoppe, cadono come bambini ai primi passi e precipitano da piattaforme sopraelevate come pere marce. Com'è possibile realizzare un survival horror quando il giocatore è una temibile macchina da guerra e i suoi nemici penosi ammassi di carne tenera come gelatina? La risposta di *Dead Rising* è tutta in un orologio da polso.

> Com'è possibile realizzare un survival horror quando il giocatore è una temibile macchina da guerra?



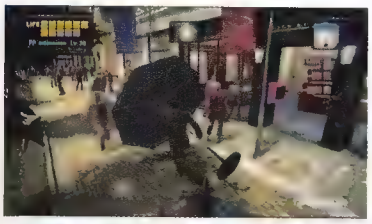
L'aspetto chiaramente più impressionante di *DR* è la quantità di zombi che il motore grafico riesce a disegnare a video contemporaneamente, e senza rinunciare a distinguerli per animazioni e abbigliamento

Dal momento del suo arrivo al centro commerciale di Willamette (una piccola cittadina del Colorado con una popolazione di 53.954 abitanti, quasi tutti zombi), Frank ha tre giorni a disposizione per recuperare materiale da scoop. Se allo scadere della settantaduesima ora non si sarà fatto trovare sul tetto (dove un elicottero è previsto che lo recuperi), diventerà parte della storia che intende raccontare. L'orologio da polso è il suo, consultabile in qualsiasi momento per controllare quanto manchi alla deadline. Ma il tempo di gioco scorre ad un ritmo accelerato rispetto a quello reale: cinque secondi per ogni minuto, il che significa che il giocatore ha a disposizione esattamente sei ore per fare quello che deve fare.

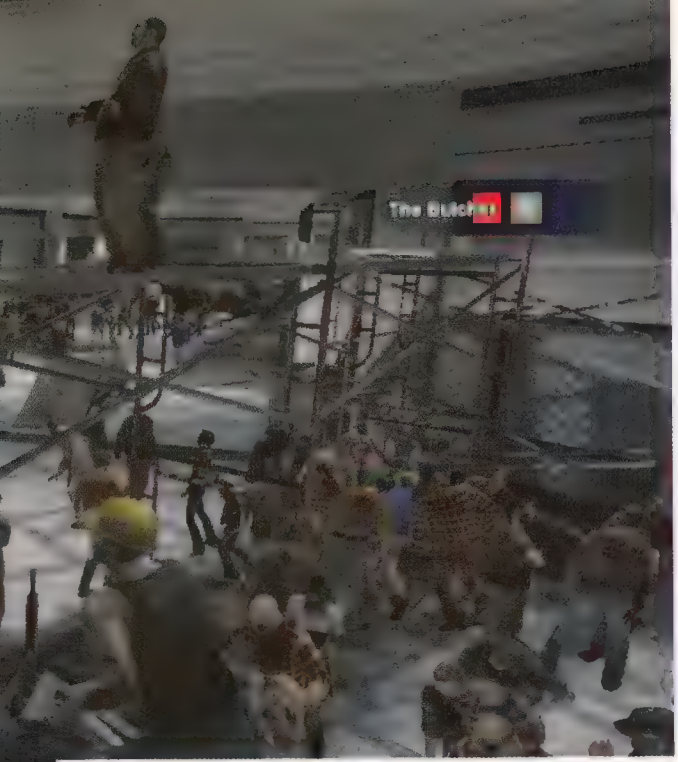
Ma cosa deve fare, esattamente? Frank ha in realtà tre obiettivi: svelare il mistero di Willamette, portare in salvo quanti più superstiti possibile e sopravvivere. Quest'ultimo, contrariamente a quanto possiate immaginare, è l'obiettivo principale. Gli altri due, quelli facoltativi. Detto altrimenti, è possibile trascorrere sei ore scattando fotografie ad un urinatoio (gli zombi, a quanto pare, non visitano le toilette) e guadagnare comunque il finale (uno dei tanti). Ma, ovviamente, è solo decidendo di complicarsi la vita che si affondano i denti nel midollo ludico di *Dead Rising*.

La conoscenza dei principali co-protagonisti della storia ha luogo nella sala di controllo del centro commerciale (luogo reso sicuro dalla saldatura delle porte, e dal quale si accede al resto della struttura attraverso un condotto d'aerazione), mentre lo sviluppo narrativo passa per il completamento di incarichi pertinenti nel rispetto di uno specifico tempo limite. Nel mentre, un addetto alla sicurezza che dalla sala di controllo ha accesso alle telecamere di sorveglianza, comunica via radio la posizione di eventuali sopravvissuti bisognosi di soccorso. Se vorrà salvarli, Frank dovrà raggiungerli 'prima che sia troppo tardi', e quindi scortarli fino al rifugio abbattendo foreste di zombi.

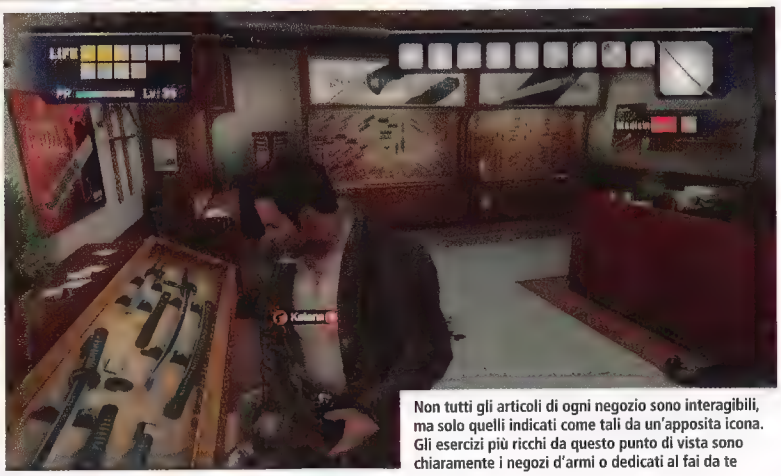
Su questa semplice premessa *Dead Rising* costruisce un impianto di gioco che vede gli zombi non solo come una minaccia, ma soprattutto come una let-



Gli attacchi più brutali sono resi in maniera così efficace da suscitare sentimenti di ribrezzo e sadica soddisfazione insieme. Lo sbudellamento (foto grande), in particolare, vede Frank sferrare un pugno all'addome dello zombi, penetrarlo e quindi tirarne fuori le viscere. Il tutto condito da sonorità disgustosamente 'liquide'



Le differenti condizioni in cui versano i sopravvissuti incidono sulle operazioni di recupero. Laddove quelli autosufficienti sono in grado di seguire Frank con passo spedito, e magari partecipare alla lotta, quelli feriti (o impauriti) vanno preferibilmente portati in spalla o tenuti per mano



Non tutti gli articoli di ogni negozio sono interagibili, ma solo quelli indicati come tali da un'apposita icona. Gli esercizi più ricchi da questo punto di vista sono chiaramente i negozi d'armi o dedicati al fai da te

terale perdita di tempo. Mentre Frank si avvicina alla verità sul mistero Willamette, le richieste di soccorso aumentano e si accavallano, costringendo ad elaborare tabelle di marcia che permettano di salvare il salvabile e al tempo stesso proseguire nella propria indagine giornalistica.

Ma per quanto ben congeniato possa essere un piano di salvataggio, all'inizio non si può fare a meno di accettare la propria incapacità di coniugare le ambizioni del reporter con quelle dell'eroe. Il Frank che arriva nel centro commerciale, infatti, non è abbastanza forte da guadarne il fiume di zombi con la rapidità indispensabile per rispettare la tabella di marcia, e presto si rende necessario fare scelte dolose, lasciar morire gente per puntare alla risoluzione del mistero o, viceversa, fregarsene di quest'ultimo e badare a portare in salvo il maggior numero di persone.

Nel frattempo, ogni zombi massacrato, ogni progresso compiuto nella storia, ogni 'scoop' immortalato con la propria digitale e ogni superstite salvato accredita 'Punti Prestigio' necessari per il level up di Frank e il conseguente incremento delle sue abilità. Livello dopo livello, aumentano la capienza dell'inventario, la riserva energetica, la velocità della corsa, la potenza dei colpi e soprattutto il repertorio di mosse performabili, con aggiunte che spaziano da varie modalità di aggancio e lancio dello zombi alla liberatoria piroetta a braccia distese, passando per brutali tecniche di decapitazione e sbudellamento a mani nude.

Dead Rising esercita così una duplice attrazione: da un lato con la sua storia, con i personaggi che la popolano e con i boss fight che la scandiscono, dall'altro con la valanga di Punti Prestigio offerti in premio per ogni operazione di soccorso andata a buon fine. Ma se è vero che all'inizio si è costretti a scegliere, è anche vero che le abilità guadagnate da Frank restano a Frank per sempre, permettendo di avvicinarsi al perfect ad ogni nuova partita. E questo senza dover necessariamente aspettare la scadenza dei tre giorni: in qualsiasi istante, l'avventura può essere interrotta e ripresa dal principio con maggiori chance di successo lì dove si aveva precedentemente fallito. Intanto, la natura non lineare dell'esplorazione (l'intero centro commerciale è accessibile sin dal primo istante di gioco) nonché quella emergente dell'azione, scongiurano la ripetitività a tutto vantaggio della rigiocabilità.

Al di là di ciò che lo rende unico a livello strutturale rispetto ai suoi cugini di genere, *Dead Rising* è soprattutto una spassosa allegoria splatter del survival horror, ogni sua uccisione così enfatica e brutale da non stancare neanche alla millesima, le tipologie di attacchi così variegate da poter entrare in un'area con centinaia di zombi, e praticamente uccidere ciascuno di loro in maniera diversa. O anche solo renderli inoffensivi, fra lanci di torte in faccia e teste infilate in coni stradali. Ma se *Dead Rising* soddisfa nella forma e nei contenuti, alcuni dettagli offrono il fianco a critiche. L'inventario, ad esempio, è elementare nella sua incapacità di separare le armi dalle risorse energetiche (spesso capita di trovarsi in mano una bottiglia di vino, e di berla, nel bel mezzo di un combattimento uno contro venti), mentre l'intelligenza artificiale dei vivi appare solo vagamente superiore a quella dei non morti. Certi boss fight, inoltre, sono di un'approssimazione quasi imbarazzante e la frequenza dei caricamenti spezza il ritmo di un'esplorazione che avrebbe senz'altro beneficiato di qualche routine di streaming. Si tratta di difetti che in altri contesti avrebbero potuto inficiare irrimediabilmente l'esperienza, ma qui, nella bagarre di *Dead Rising*, non c'è neanche il tempo per lamentarsene.

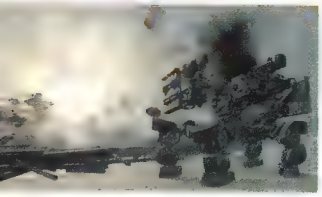
Paparazzo dell'orrore

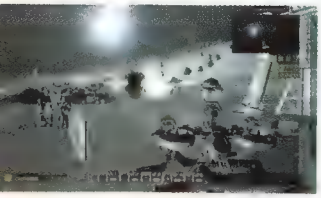
In *Dead Rising*, la fotografia è una delle diverse attività produttive di punti esperienza ('Prestige Point'), probabilmente la meno remunerativa, ma anche la più interessante se si analizza il modo in cui giudica la qualità delle istantanee. Queste vengono catalogate per genere di appartenenza (orrore, brutalità, commedia, dramma e persino erotismo), mentre cerchi di varia dimensione indicano il valore di ogni elemento ritratto. Uno dei primi superstiti incontrati da Frank è Kent, un giovane fotoreporter che lo sfida a scattare foto di buon valore appartenenti a tre dei summenzionati generi. Ad oggi, **Videogiochi** deve ancora trovare un soggetto erotico che lo soddisfi.

Un'intuitiva interfaccia grafica mostra attraverso barre di colore e lunghezza diversi il tempo a disposizione per raggiungere gli obiettivi disponibili in un dato momento, mentre una freccia sul lato superiore dello schermo guida verso quello prescelto come prossimo

CHROMEHOUNDS

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: FROM SOFTWARE VOTO: 8 SU 10





Ogni Hound è cieco riguardo all'operato di amici e nemici lontani dal suo campo visivo. Il radar indica solo i movimenti in prossimità e la mappa tattica è utile solo al Commander. La presenza del nemico è spesso segnalata dal suo ingaggio da parte delle unità difensive controllate dall'IA o dai bagliori di esplosioni distanti nelle affascinanti mappe in notturna

Esistono tre modi per giocare a *Chromehounds*: uno offline, affrontando il suo story mode a sei corsie incentrate sull'impiego di altrettante tipologie di mech (qui noti come 'Hound'), e due online, vuoi nell'ambito di modalità classiche come Deathmatch e CTF, vuoi nel contesto della Neroimus War, una guerra persistente che vede tre superpotenze (la repubblica democratica di Tarakia, la repubblica di Morskoj e il regno di Sal Kar) darsi battaglia per la conquista delle terre altrui. In base a come si decide di affrontare *Chromehounds*, il giudizio varia di conseguenza. Giocato offline, è francamente una noia. Partecipare alle scaramucce della modalità multiplayer classica ne fa un buon mech simulator. Ma combattere in nome della propria nazione nella Neroimus War lo trasforma in una delle esperienze online più appassionanti della categoria.

Com'è facile intuire, la porzione offline di *Chromehounds* funziona da campo di d'addestramento, e sebbene sia inappagante da un punto squisitamente ludico, da quello formativo è imprescindibile. Suddivise in sette missioni ciascuna, le sei campagne proposte illustrano il funzionamento e le precipue modalità di impiego di altrettante categorie di Hound: il Soldier (moderatamente veloce ed equipaggiato con armi leggere per il combattimento a corto-medio raggio), lo Sniper (preciso e letale dalla lunga distanza, ma debole nel confronto ravvicinato), lo Scout (esploratore dalla grande velocità, ma inadatto al combattimento), il Defender (unità di scorta e protezione altamente resistente), l'Heavy Gunner (artiglierie pachidermico, ma devastante) e il Commander (l'unico in grado di osservare il movimento di nemici ed alleati sulla mappa tattica). Ciò che immediatamente stupisce delle varie tipologie di Hound è la disciplina necessaria per manovrarle con efficacia. Se con un Soldier puoi limitarti a puntare e far fuoco producendoti nelle opportune manovre evasive, l'Heavy Gunner trasforma *Chromehounds* in un esercizio di balistica fatto di stime delle distanze e previsioni delle mosse, mentre il Commander lo rilegge in chiave RTS, imponendo di stare nelle retrovie con gli occhi incollati alla mappa tattica e il cervello e la lingua indaffarati nel coordinamento dei compagni. Ma la modalità offline, proponendo situazioni congeniali a ciascuna tipologia di Hound, lascia solo intuire la profondità di gioco che si nasconde dietro tutto questo.

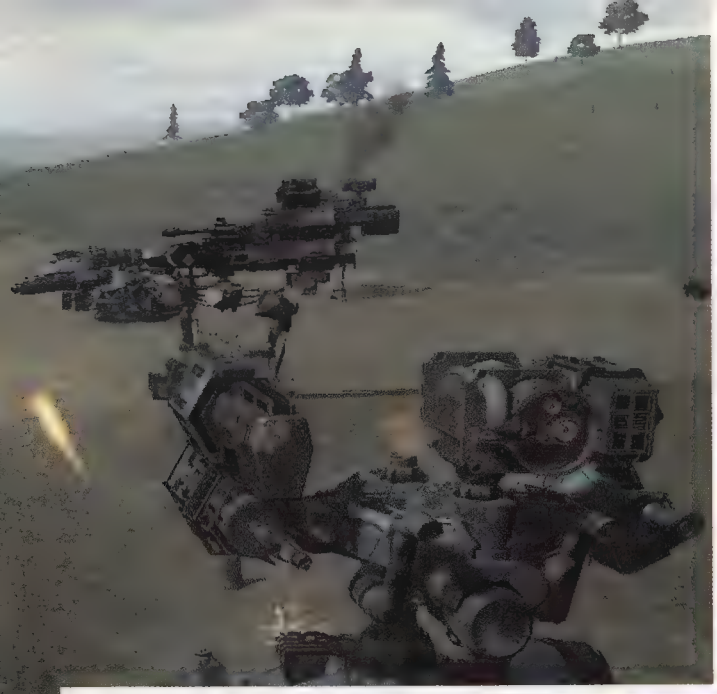
Affrontare un Hound come si affronterebbe un nemico in qualsiasi FPS è lecito, ma difficilmente saggio. Piuttosto, meglio affrontare le 'idee' alla base del suo concepimento, ad esempio puntando ai sistemi di locomozione o alle armi a seconda che si tratti di un Hound pensato per correre o seminare distruzione

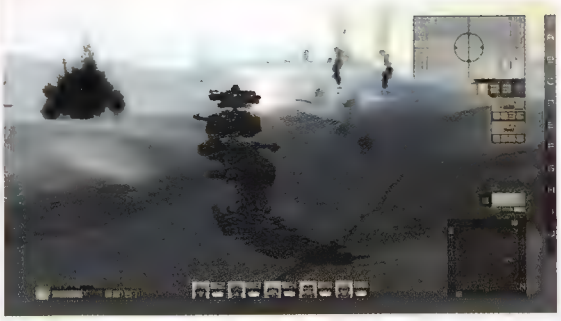
Le decine di mappe che si spartiscono i partecipanti alla bagarre online sono in buona parte splendide per qualità estetica e varietà morfologica e meteorologica. Operare in ambienti roventi come i deserti comporta un surriscaldamento accelerato del motore, a danno delle performance dell'Hound. È bene dotarsi quindi di un sistema di raffreddamento. Il sensore termico è invece indispensabile in mezzo alle impenetrabili tempeste di neve

> Si può persino votare per le presidenziali durante ogni ciclo della guerra e, volendo, cambiare bandiera ogni due settimane

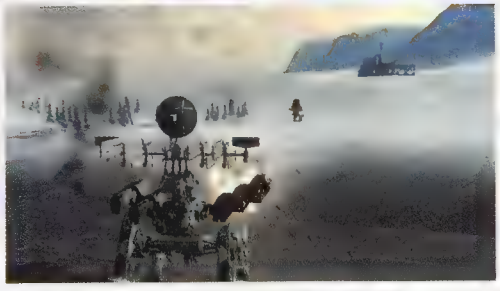
È online che *Chromehounds* mette davvero a frutto le sue qualità latenti. Qui le battaglie non si vincono con l'abilità del singolo, ma con quella tattica del gruppo. Il gioco supporta clan della capienza massima di 20 iscritti, ma solo sei possono partecipare contemporaneamente ad una battaglia. E quei sei devono sapere chi sono e agire di conseguenza. Ma soprattutto, devono operare ciascuno in funzione dell'altro. Il Commander è sì l'unico in grado di vedere il nemico sulla mappa, ma se qualcuno non si prende la briga di attivare i COMBAS (amplificatori del campo radio) disseminati per gli immensi teatri di battaglia (grandi dai 2 ai 3 chilometri quadrati) resta fondamentalmente cieco e muto. E se quel qualcuno è uno Scout, è bene che si faccia sorvegliare da uno Sniper o da un Soldier per evitare che la sua debole corazza finisca in frantumi al primo avvistamento di un Heavy Gunner nemico.

Ma questo è solo un aspetto del tatticismo di cui *Chromehounds* è promotore. L'altro si esprime nel garage, il luogo deputato all'elaborazione del proprio Hound. Tutta l'esperienza maturata da From Software con la serie *Armored Core* si fa decisamente sentire mentre si tenta di costruire l'Hound definitivo. Perché l'Hound definitivo non esiste. Fattori come il peso, il consumo energetico e persino l'interferenza meccanica fra i vari componenti dell'Hound (la compenetrazione poligonale non è ammessa in *Chromehounds*) impongono di scendere a patti con le proprie ambizioni e trovare il fatidico compromesso. Si può decidere di creare un Soldier puro, con tre fucili d'assalto, un paio di lanciamissili, un cockpit di buona resistenza, qualche pannello protettivo e gambe veloci, o un ibrido Soldier-Sniper, ma sacrificando i due lanciamissili per uno sniper cannon e magari





Ogni partecipante alle battaglie online è identificato da un numero piuttosto che dalla propria gamertag (e quel numero è persino applicabile sull'Hound stesso come decalcomania). In questo modo *Chromehounds* agevola il dialogo tattico colorandolo altresì di un appropriato seppur vago accento militaresco



L'attenzione per il dettaglio si manifesta tanto nell'aspetto quanto nelle sonorità, dalle ombre proiettate realisticamente da qualsiasi elemento investito dal faro di bordo, ai rumori di 'acceso/spento' tipici della comunicazione radiofonica che impreziosiscono la voice chat

sostituendo le gambe standard con un modello a legamenti invertiti, più lento, ma in grado di assorbire meglio il rinculo. E questo è solo un esempio banale. Il numero di variabili è così elevato, le possibilità di combinazione così infinite da portare a trascorrere nel garage quasi più tempo di quanto se ne spenda sul campo di battaglia, apportando piccole o grandi modifiche, provando nuovi equilibri peso-velocità o nuovi dislocamenti della armi. Per certi versi, la fase di allestimento dell'Hound ha la stessa rilevanza dell'apertura scacchistica, e anche un dettaglio apparentemente trascurabile può avere gravi ripercussioni al fronte.

Aggiungete a tutto questo un sistema di personalizzazione estetica di tale ricchezza e duttilità da far piangere quello di *Forza Motorsport*, e non stupisce che online sia impossibile incrociare un mech perfettamente identico al proprio. Più probabile, semmai, è incontrarne uno che ne sia la nemesi. Il che è esattamente il genere di timore che all'inizio di ogni match accompagna i primi passi verso l'inevitabile confronto, e che fa della guerra di *Chromehounds* una delle più ansiogene sperimentabili controller alla mano. Che genere di Hound attende al di là di quella collina? Sarà uno Scout, facile preda della tripletta di machine gun montata sul proprio Soldier, o sarà uno Sniper, i cui eventuali sniper cannon caricati con proiettili chimici abbatterebbero il proprio, lentissimo Heavy Gunner ancor prima che possa volgere i suoi lancia razzi al cielo? Ancora una volta, è la squadra a fare la differenza fra la morte del singolo e l'eroica vittoria di gruppo.

E quella vittoria ha un sapore alquanto particolare se conseguita nel contesto della Neroimus War. Il proprio grado sale, la propria nazione guadagna terreno e il proprio orgoglio cresce insieme al conto in banca (in *Chromehounds*, i soldi servono sia per acquistare parti dell'Hound che per coprire i costi variabili di munizioni e riparazioni). Magari il bollettino informativo che aggiorna sugli sviluppi della guerra citerà il nome della propria squadra e si sbloccherà qualche nuovo Achievement con annessa medaglia applicabile sul proprio Hound. Nel frattempo, il centro di ricerca e sviluppo militare sforna periodicamente nuovi componenti, mentre altri vengono sottratti al nemico con frequenza proporzionale alla penetrazione del proprio esercito nel suo territorio. Si può persino votare per le presidenziali durante ogni ciclo della guerra e, volendo, cambiare bandiera ogni due settimane, il che sarà anche poco patriottico, ma permette di arricchire il proprio magazzino con le parti create dalle varie nazioni (analoghe a quelle delle altre, ma leggermente diverse per design e prestazioni).

'Hunt Like a Pack or Die Like a Dog?'. È con questa interrogativa tag line che *Chromehounds* sintetizza splendidamente se stesso. Pur essendo un gioco sconsigliabile a chi non preveda di consumarlo online, è difficile penalizzarlo più di quanto già non faccia la sua appartenenza ad un genere di nicchia. Pertanto, l'unico inconveniente che viene lecito evidenziare è il pericolo che i suoi server, prima o poi, chiudano i battenti. Ma al momento, la comunità è sorprendentemente ricca e attiva (almeno quella di lingua anglofona), il supporto rassicurante (la manutenzione dei server ha cadenza settimanale e i primi contenuti extra sono già disponibili gratuitamente su Marketplace) e il divertimento garantito. From Software ha decisamente superato se stessa.

Prima di ogni battaglia della Neroimus War, la fase di briefing pre-match vede i due schieramenti organizzare strategie in stanze occupate solo dai membri dei rispettivi gruppi. Lontano, quindi, da occhi e orecchie indiscreti. Agendo sulla stessa mappa tattica che sarà consultabile durante lo scontro, il leader di ciascuna fazione ha facoltà di distribuirvi icone numerate (utili come punti di riferimento) e di decidere a quale delle diverse basi dislocate nella propria 'metà campo' assegnare lo status di quartier generale. Quest'ultima scelta è importante perché stabilisce il punto di partenza dei propri Hound, ma soprattutto perché quella base andrà difesa. La sua demolizione è infatti condizione di vittoria alternativa all'abbattimento di tutti gli Hound nemici. Dal momento che l'individuazione dell'HQ avversario passa per la ricognizione sul campo e che allontanarsi troppo dal proprio comporta il rischio di vederselo collassare alle spalle, è buona norma evitare assalti in massa o, quantomeno, avere nelle proprie fila un Commander che possa allertare i compagni prima che sia troppo tardi.

TITAN QUEST

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: IRON LORE VOTO: 6 SU 10

Nelle città, oltre a rifornire il proprio arsenale, si possono accettare diverse missioni secondarie. È consigliabile non interpellare i cantori, che altrimenti ammorberanno il povero avventuriero con versi imbarazzanti, recitati con una discutibile parlata simil-sovietica

Volendo tracciare un parallelo tra il mondo del game development e quello del lavoro inteso in senso più generale, è difficile non paragonare Iron Lore ad un impresario delle pompe funebri. Con *Titan Quest*, infatti, la software house di Brian Sullivan prende in consegna l'ormai maleodorante cadavere di *Diablo II* e lo espone al suo ultimo possibile momento di pubblica ribalta, dopo averlo vestito di vaga classicità ellenica e avergli donato la compostezza garantita da un motore grafico allo stato dell'arte. La compiutezza e la professionalità del lavoro non sono discutibili se non nell'ambito di qualche singolo infelice dettaglio concernente intersezioni texturali o altre amenità simili. I difetti più veri e gravi (intelligenza artificiale paleolitica, ripetitività estenuante dell'azione, linearità) sono tratti dominanti del genere d'appartenenza. Quello che forse vale la pena chiedersi, a questo punto, è se sia opportuno riesumare un sistema di gioco palesemente obsoleto nella speranza che la schiera dei suoi nostalgici appassionati non si sia nel mentre convertita a pratiche ludiche più evolute. Qualcosa indubbiamente è stato fatto per svecchiare la formula originale: l'arsenale ammassabile nei livelli di *Titan Quest* è molto vasto e, insieme ai poteri magici, conferisce al gioco un sapore ruolistico sufficiente a renderlo qualcosa di diverso da un *Golden Axe* isometrico. Inoltre, il personaggio, il cui iniziale processo di caratterizzazione è tanto sommario da far pensare di aver accidentalmente saltato un paio di passaggi, è nel corso dell'avventura indirizzabile lungo otto differenti 'scuole di magia', ognuna comprendente una serie di poteri peculiari via via sbloccabili secondo un sistema che richiama vagamente quello di *World of WarCraft*. Alcuni percorsi privilegiano la rapidità e l'uso delle armi da lancio, altri incrementano il potere prescelto con un determinato elemento, altri potenziano la capacità difensiva. Arrivato all'ottavo livello, il giocatore sarà libero di scegliere un'ulteriore maestria da affrontare in modo parallelo alla principale. Dovesse egli pentirsi di aver scelto una determinata specializzazione, inoltre, incontrerà sulla sua strada alcuni personaggi in grado di restituire i punti abilità spesi per riconcepire il proprio upgrade magico. Il sistema è ben assortito, anche se comporta variazioni tutto sommato relative in un'attività di sterminio interminabile e indiscriminata che non smette di assomigliarsi dai tempi del primo *Diablo*.

Rispetto a quest'ultimo, il tratto di fondamentale diversità è formale e riguarda, oltre ovviamente al nuovo, spettacolare motore grafico, l'ambientazione: suona inizialmente piacevole (specialmente ad un orecchio italico nutrito con un minimo di grecità sin dai tempi delle medie) sentir citare con frequenza assillante nomi e luoghi ben noti e indubbiamente evocativi.

I boss sono prevedibilmente i nemici più ostili di *Titan Quest*, ma un giocatore dotato di sufficienti pozioni guaritrici non incontrerà comunque quasi alcuna difficoltà

> Si tratta di un'attività di sterminio interminabile e indiscriminata che non smette di assomigliarsi dai tempi del primo Diablo

L'IA dei nemici è tanto limitata che anche i più potenti possono spesso essere uccisi semplicemente sfruttando il loro sistema di delimitazione areale: ingabbiato tra il 'torna indietro' impartito da quest'ultimo e lo stimolo dell'arco del giocatore, il nemico è presto sopraffatto

Per quanto la fattura generale del gioco sia pregevole, non è infrequente trovarsi di fronte a bug grafici abbastanza divertenti. In questo caso, un gigantesco uomo-roditore, particolarmente attento all'integrità del tesoro, pare non volersene separare nemmeno a morte ormai sopraggiunta

Ma la speranza iniziale di affrontare una trama interessante che citi con un minimo di gusto alcuni tòpoi del mondo classico viene rapidamente delusa: *Titan Quest* rovescia addosso al giocatore in ordine casuale personaggi e leggende di periodi storici e zone geografiche del tutto incongruenti. Nell'arco di venti minuti di gioco ci si può trovare a parlare con Leonida per poi affrontare il centauro Nesso, Medusa e un Polifemo arrivato non si sa come dalla sua isoletta nei mari della Sicilia. La cosa si avvicina più alla pornografia culturale che al citazionismo, e un ulteriore tratto di possibile fastidio è l'inglese stentoreo con cui si esprimono i personaggi. Indubbiamente un doppiaggio greco sottotitolato avrebbe aumentato la plausibilità, ma anche un più verosimile inglese di buona qualità non sarebbe stato lesivo nei confronti della grandezza della civiltà greca. Invece si ha la sensazione di vivere in un mondo dove ogni abitante sogna, un giorno e attraverso i meandri della storia, di diventare un buon americano.

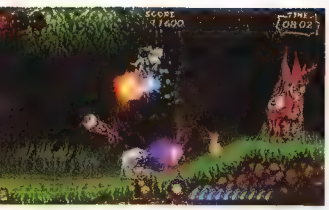
Nonostante tutti questi inconvenienti, *Titan Quest* non è un'esperienza spiacevole: la bellezza grafica, la servile semplicità della sfida, il turistico piacere di osservare le ricostruzioni di luoghi come Delphi o Atene possono intrattenere per diverse ore. Ma resta un tuffo nel passato, e che oggi va compiuto con occhi viziati da esperienze come *Oblivion*. Occhi che ora bramano titoli come *Mass Effect*, non certo total conversion di strutture ludiche ormai artritiche.

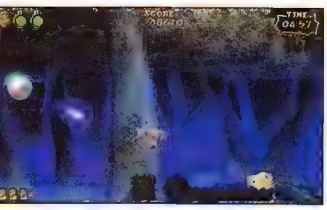
Il ciclo giorno/notte è assai evocativo, oltre ad avere il consueto impatto sulla distanza a cui si possono avvistare e ingaggiare i nemici. Nulla o quasi è, invece, l'influenza sulla tipologia di nemici incontrabili

Fino a sei giocatori possono affrontare, via internet o in rete locale, la campagna single-player di *Titan Quest* in modalità cooperativa. Il potente editor incluso nel gioco consente, da questo punto di vista, una limitata ma longeva attività di roleplaying, con un giocatore a preparare la sfida e altri collegati in rete a giocarla. Con l'uscita di *Neverwinter Nights 2* ormai imminente, tuttavia, la popolarità di questa modalità potrebbe non avere lunga vita.

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10





Come da tradizione, il più grande nemico di Arthur non è necessariamente quello che lo attacca. Può anche essere egli stesso, soprattutto dopo che un mago l'ha trasformato in una gallina, in un grillo o in una farfalla dallo sguardo comprensibilmente stupito

Ultimate Ghosts 'n Goblins è quello che succede quando la vecchia scuola incontra la nuova tecnologia, e invece di litigare fanno l'amore. E mai titolo fu più sincero e calzante di quello approvato da Capcom per battezzare il ritorno di Sir Arthur all'avventura dopo 18 anni di pacifica vita domestica (vedi box). Con aggiunte che si sovrappongono alla struttura originaria senza corromperla e con modifiche che ne arricchiscono il gameplay senza tradirne i principi, questo è davvero il *Ghosts 'n Goblins* finale, definitivo, ultimo, estremo o qualsiasi altro significato il vostro dizionario Inglese-Italiano riporti alla voce 'Ultimate'.

Piuttosto che seguire la via intrapresa dal seguito-sotto-mentite-spoglie *Maximo* e sacrificare l'impianto ludo-estetico originario sull'altare del free-roaming, *Ultimate* sfrutta la brillantezza dello schermo di PSP e il motore a 32bit che lo riscalda per dar corpo digitale ad una reminescenza. Se è vero che il tempo migliora esperienze lontane, allora *Ultimate* ne asseconda l'inganno mostrando *Ghosts 'n Goblins* per come piace ricordarlo piuttosto che per come era realmente. Tutto è poligonale eppure tutto è come allora. Laddove Konami ha battuto il grigio sentiero del realismo nella sua bidimensionale rivisitazione di *Contra*, Capcom ha avuto l'intelligenza di confermare il design caricaturale e i colori sgargianti dell'opera originaria, in un attestato di autenticità che non ha paura di apparire old fashion.

La luminosità dello schermo di PSP accende un mondo infernale dai colori vibranti e denso di dettagli. Sebbene più fluide in virtù del poligono, le animazioni conservano i fotogrammi classici della serie, come il salto a braccia e gambe distese di Arthur o la posa minacciosa di un Red Arimer pronto alla picchiata

> Se il tempo migliora esperienze lontane, allora Ultimate ne asseconda l'inganno mostrando G'nG per come piace ricordarlo

Il doppio salto di Arthur (così come il triplo…) non serve solo per raggiungere elementi di gioco disposti ad altezze proibitive, ma soprattutto per invertire la direzione del viaggio aereo al fine di recuperare oggetti dal fondo di burroni o evitare morti pindariche

Ma è quando si compie il primo balzo e si scaglia il primo giavellotto che *Ultimate* si conferma *Ghosts 'n Goblins* nel midollo. Avvicinatevi alla prima lapide, e vi verrà istintivo saltare pretendendo di caderci sopra con una piccola correzione aerea. Ma non è possibile. In *Ghosts 'n Goblins* prima, e in *Ultimate* ora, il salto non prevede alcuna possibilità di calibrazione. Il che, associato all'imprevedibilità che sottende l'apparizione dei pericoli, fa di ogni balzo un potenziale volo pindarico. Come se non bastasse, la calcolata (e bastarda) tendenza dei nemici a volteggiare nell'angolo 'cieco' fra le due uniche traiettorie di lancio dell'arma (verticale o orizzontale) impone di saltare per preventivi colpi al volo. Ma soprattutto, come l'originale, *Ultimate* concede pochissimi attimi di tregua, riversando su Arthur un'ostilità così infinita e pedante da soffocare tanto il giocatore stazionario quanto quello temerario. Fortunatamente, l'eroe capcomiano dispone ora di inediti strumenti utili alla sopravvivenza, nuove armi (come la frusta o la lama-boomerang), provvidenziali spell magici (come l'invincibilità momentanea o il raggio pietrificante) e diversi power-up nella forma di armature speciali e amplificatori della potenza degli attacchi.

Intorno a tutto questo si sviluppa una odissea popolata da creature vecchie e nuove, dallo sfuggente Red Arimer, nemico tanto di Arthur quanto della salute mentale di chi lo controlla, ai nuovi 'pesci volanti' che non uccidono, ma si aggrappano (con i denti) alla preda, ostacolandone il salto. Analogamente, laddove i livelli iniziali offrono scenari familiari (il bosco maledetto, ad esempio), i successivi catapultano in ambienti inediti latori di nuove minacce: fiumi di lava sorvolati da predatori mesozoici o grotte affogate nella melma, giusto per citarne un paio.

Oltre che per la sua estrema difficoltà, l'originale *Ghosts 'n Goblins* viene spesso ricordato per il suo finale. Non per la sequenza in sé, ma per ciò che era necessario sopportare per vederla: abbattuto Satana al termine di una via crucis piastrellata di bestemmie, si veniva informati della natura diabolicamente illusoria dello scontro, e quindi rispediti all'inizio del gioco per una seconda (e stavolta definitiva) traversata dell'Underworld. *Ultimate*, invece, si comporta diversamente: per vederne il finale non è necessario risolverlo due volte, ma tre. O trecento.

Sebbene sia teoricamente possibile abbracciare la principessa Prin Prin alla prima partita, nella pratica si scopre solo ad un passo dal traguardo di non possedere i requisiti per ambire a tanto. Giunti al cospetto del portale magico al di là del quale attendono rapita e rapitore, si viene informati che quella mezza dozzina di curiosi anelli magici fin lì distrattamente raccolti (il gioco si limita definirli come "importanti") è poca cosa rispetto ai ben ventidue inaspettatamente richiesti per varcare la soglia. E così, si ricomincia, stavolta investigando ogni anfratto di ogni livello alla ricerca dei preziosi mancanti. Finalmente raggiunta la cifra richiesta e guadagnato l'accesso alla stanza del trono, la vittoria sul signore del male ricompensa con un meritato finale, ma è un finale agrodolce: sebbene la principessa sia ormai in salvo, il male adombra ancora il suo regno. Per estirparlo definitivamente è necessario compiere un 'piccolo' sforzo supplementare: recuperare altri *undici* anelli. E così, per la seconda volta, si ricomincia.

Descritto in questi termini, *Ultimate* sembrerebbe anelare al titolo di videogioco più pretenzioso della storia recente, ma la verità è che l'idea dei 33 anelli è alla base di una importante rivisitazione strutturale. Più che attraversato, infatti, *Ultimate* vuole essere approfondito, esplorato, spolpato. Non in un'unica sessione, ma attraverso molteplici

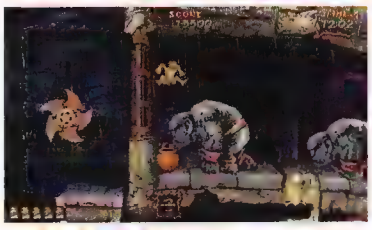
Quello di Arthur non è l'unico volto noto in *Ultimate*. Analogamente, sebbene il gioco sovrapponga ad una struttura lineare una serie di passaggi alternativi, la tradizione che vede i boss sconfitti ripresentarsi in sequenza prima del gran finale rimane, a beneficio dei giocatori della vecchia scuola

bocconi di gioco occasionale. E allora, oltre a concedere numerosi punti di salvataggio e la possibilità di teletrasportarsi a piacere in qualsiasi dei suoi cinque scenari (previo recupero di appositi 'Warp Staff' in ciascuno di questi), l'ultima opera di Fujiwara introduce un Arthur più vicino alla figura dell'eroe moderno, capace di evolversi nel corso dell'avventura guadagnando nuove abilità che alterano significativamente il modo in cui si (ri)affrontano i livelli. Fra queste, la più significativa è senz'altro la possibilità di volare, vuoi temporaneamente, in piedi su uno speciale scudo, o infinitamente, all'interno di un'inedita armatura alata. *Ultimate* si trasforma così in una sorta di sparatutto a scorrimento multidirezionale dove le piattaforme diventano ostacoli e i nemici bersagli aerei.

Ma se da un lato questo rinnovamento strutturale è pensato per favorire la rigiocabilità, dall'altro la reiterata perlustrazione di ambienti già visitati non offre una ricompensa proporzionale alla portata dell'impresa. Se per alcuni un bossfight supplementare e un vero lieto fine possono giustificare gli sforzi tesi al recupero di quei 33 anelli, per altri potrebbero non essere abbastanza. Per di più, il gioco non si cura di segnalare quanti anelli siano presenti in un dato livello, il che obbliga ad annusarne ogni centimetro quadrato nel deprimente sospetto di condurre ricerche vuoto. E quando resta un solo anello e hai tutto l'Underworld che ti aspetta per l'ennesimo rastrellamento palmo a palmo, è difficile resistere alla tentazione di appendere l'armatura al chiodo.

Al di là di quanto vorrete svelare di *Ultimate*, quel che è certo è che per apprezzarlo pienamente è necessario affrontarlo almeno al livello di difficoltà Standard (diverse vite a disposizione, rinascita nel punto esatto della morte). Il problema è che il gioco offre poche ragioni per non spolparlo in modalità Novice (tantissime vite a disposizione, rinascita nel punto esatto della morte con armi potenziate), e tante per ignorare completamente l'infernale Ultimate (un paio di vite e livello da rifare dopo la morte). Volendo, basta un pomeriggio intenso per 'vederlo tutto'. Ma basta un pomeriggio per capirlo? La ragione per cui l'originale *Ghosts 'n Goblins* ha lasciato il segno nelle ossa di chi l'ha conosciuto non sta in ciò che ha mostrato, ma in ciò che ha insegnato morte dopo morte, moneta dopo moneta. Privarsi del piacere di dominare il gioco, di potersi guardare alle spalle e dire soddisfatti 'tzè… e senza usare neanche un continue' (per la cronaca, infiniti in *Ultimate*), equivale a privarsi del gioco stesso. Purtroppo, fedele alla volontà di aprirsi al grande pubblico, questo *Ghosts 'n Goblins* del nuovo millennio non costringe ma concede, esponendosi al rischio di restare inesplorato nella sua intima essenza pur di evitare quello di non essere portato a termine. Il che è un errore, non in senso assoluto, ma in questo caso specifico. Solo chi avrà la forza di volontà di stare alla larga da quel Novice potrà davvero definirsi un eroe.

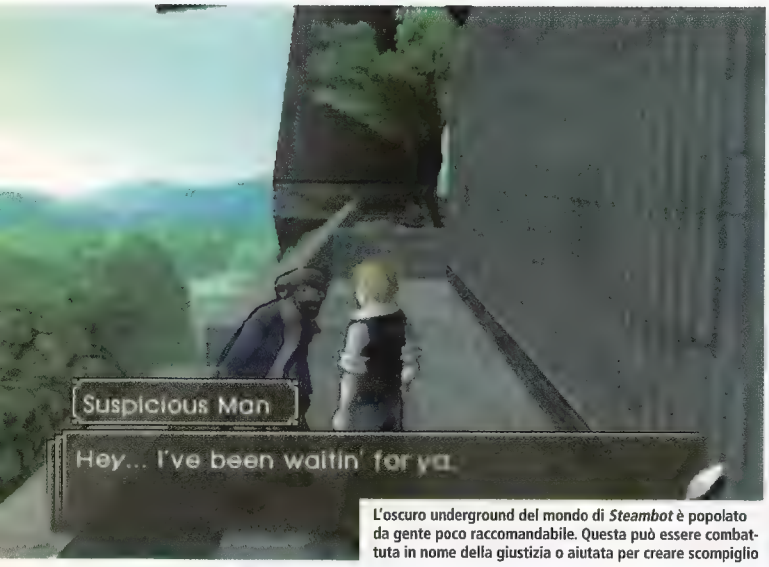
Nascoste all'interno degli scenari, tre fattucchiere chiedono ciascuna tre ingredienti per la fabbricazione dell'arma definitiva. È assolutamente facoltativa, ma gli upgrade concessi ad Arthur da ogni strega soddisfatta sono decisamente utili



L'esponenziale incremento degli strumenti offensivi messi a disposizione di Arthur è al tempo stesso manna e maledizione. Come in *Ghosts 'n Goblins*, la stessa arma può essere perfetta in una determinata circostanza o peggiore di un nemico in un'altra

Arthur returns

In coincidenza con l'uscita del gioco, Capcom ha realizzato un delizioso (e spassoso) cortometraggio che racconta la vita di Arthur dalla sua ultima avventura ad oggi. A quanto pare, gli ultimi 18 anni hanno visto l'eroe capcomiano passare il tempo stirandosi le mutande, ubriacandosi in locali karaoke e mangiando gelati nel parco. Il tutto pagato attingendo al suo scrigno di gioielli. La vita domestica l'ha ovviamente rammollito, ma *Ultimate* lo richiama alle armi. Dateci un'occhiata all'indirizzo www.makai.com.



L'oscuro underground del mondo di *Steambot* è popolato da gente poco raccomandabile. Questa può essere combattuta in nome della giustizia o aiutata per creare scompiglio

A causa della sua amnesia, l'interazione di Vanilla con gli NPC è lasciata alla discrezionalità dell'utente. Ogni sequenza di dialogo offre la possibilità di scegliere 'l'umore' della risposta (dal cortese all'offensivo), il che influenza lo status di Vanilla (buono o cattivo?) nel mondo di gioco

Rispetto al ritmo pacato che caratterizza il resto del gioco, le battaglie a bordo del Trotmobile sono brutali e frenetiche. Il sistema di controllo, basato sull'impiego congiunto dei due stick analogici, è comunque minato da problemi legati ad un inaffidabile lock on e a certe idiosincrasie nel rilevamento delle collisioni

STEAMBOT CHRONICLES

SISTEMA: PS2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: ATLUS SVILUPPATORE: IREM VOTO: 7 SU 10

Se in *Steambot Chronicles* voleste cercare la fondamentale differenza fra l'approccio occidentale e quello orientale alla non-linearità, la trovereste nell'istante in cui il vostro Trotmobile steampunk metterà piede per la prima volta in un villaggio. Laddove una produzione occidentale consentirebbe di pilotare il proprio mezzo in totale libertà, abbattendo palazzi e spargendo il panico per le strade, *Steambot Chronicles*, al contrario, permette solo di scegliere la destinazione, occupandosi poi di condurvi il mech automaticamente, badando a che non metta mai piede fuori dalla striscia stradale, che rispetti la segnaletica e che giunto a destinazione si fermi esattamente nel punto indicato.

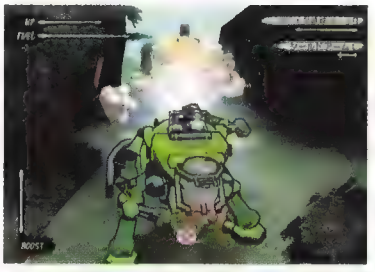
È questa essenziale 'gentilezza' a permeare ogni momento del gioco, anche quando il suo smemorato protagonista, Vanilla, viene condotto dal giocatore lungo il sentiero del male. L'avventura principale lo vede esplorare il mondo a bordo del suo veicolo customizzabile, affrontando banditi nelle aree che separano le varie comunità e offrendo aiuto agli NPC con cui interagisce, buoni o cattivi che siano. Ma la vera forza di *Steambot Chronicles*, vale a dire la sua vastissima offerta di side-quest e svaghi, fatta di scambi di materie prime, combattimenti in arene, esplorazioni di dungeon generati casualmente, scavi in cerca di fossili e persino intrighi romantici, è nascosta sotto l'avventura principale, pronta per essere addentata in qualunque istante dal giocatore volenteroso. L'infinitesimale attenzione al dettaglio con la quale Irem ha confezionato il suo mondo (un'ulteriore prova della differenza fra Occidente e Oriente), è evidente anche nella sua popolazione. Laddove altri giochi freeroaming tendono a impiegare gli abitanti di una città come sfondo semovente privo di carattere, quasi ogni NPC di *Steambot Chronicles* si inserisce con sensatezza e personalità nel suo universo.

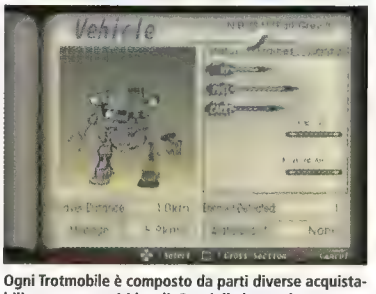
La sfida più impegnativa della non linearità è quella di rispettare comunque una certa direzione, e sebbene ci siano raramente dubbi circa gli incarichi che permettono di proseguire lungo il percorso narrativo principale, la libertà concessa può condurre all'imbarazzo della scelta. Rispetto all'urgenza che contraddistingue le missioni legate alla quest centrale, però, intrattenersi con quelle periferiche può produrre un senso di noia e impazienza, aggravato dalla consapevolezza che per ricavarne qualcosa di buono è necessario destinarvi una buona dose del proprio tempo. A questo si aggiungono caricamenti la cui frequenza può davvero frustrare gli spiriti poco pazienti.

Malgrado il clima avventuroso della sua storia, *Steambot Chronicles* va inteso come un investimento a lungo termine da consumare con comodo. Completare la sua quest principale è solo metà della ricompensa, e cercare di superarne i prestabiliti limiti di velocità non produce altro che frustrazione. Ma concedendogli tempo e adeguandosi al suo ritmo, l'immensità della sua offerta non può deludere.

Musica maestro!

Il migliore dei mini-game offerti da *Steambot* è accessibile unendosi alla raminga banda musicale dei Garland Globtrotters. Inizialmente limitato all'accompagnamento a mezzo armonica, nel corso dell'avventura Vanilla può guadagnare strumenti addizionali con cui partecipare ai concerti della banda per incamerare soldi extra e riconoscimenti. Ad ogni strumento è associato un sistema di controllo specifico, generalmente basato su rotazioni dello stick analogico e pressioni di tasti, ma alcuni possono risultare poco precisi. In ogni caso si tratta di una più che dignitosa applicazione delle dinamiche del rhythm game.





Ogni Trotmobile è composto da parti diverse acquistabili presso appositi locali. Speciali elementi permettono di trasportare passeggeri o di raccogliere risorse da vendere poi nelle aree che ne abbisognano

La grafica di *Micro Machines V4* potrebbe dirsi 'rispettosamente minimalista' alla luce dello stile tramandato dai suoi antenati, ma la verità è che il suo look è semplicemente antiquato

MICRO MACHINES V4

SISTEMA: DS, PC, PS2 (VERSIONE TESTATA), PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CODEMASTERS SVILUPPATORE: SUPERSONIC SOFTWARE VOTO: 5 SU 10

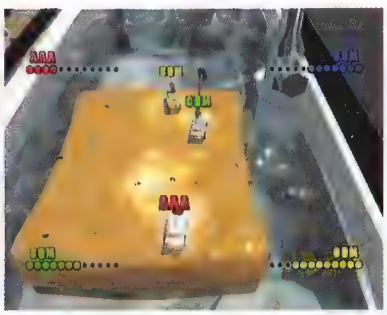
Il suffisso *V4* indica chiaramente la volontà di Codemasters di negare l'esistenza del *Micro Machines* pubblicato da Atari nel 2002, nonché il desiderio di riappropriarsi del ben noto franchise su licenza micro-automobilistica ad otto anni e una generazione hardware di distanza dall'edizione *V3*. Ciononostante, la casa britannica non ne ha ignorato il successore spirituale, il brillante *Mashed* pubblicato da Empire un paio di anni fa, decidendo di assoldarne gli sviluppatori e di concedere loro il diritto di trasferire su quello che un tempo era un 'pacifica' competizione corsistica l'ingrediente bellicoso legato all'uso di armi e power up. Stranamente, però, Supersonic si è limitata a rendere giustizia formale alla licenza piuttosto che migliorare se stessa nell'ambito di questo sottogenere.

E così, ritornano gli spensierati tracciati dei primi *Micro Machines* (il tavolo da biliardo, l'aiuola, l'aula scolastica, la cucina), ma in luogo di un'auspicabile evoluzione strutturale o di una maggiore effervescenza stilistica, si registrano solo frivole applicazioni di fisica Havok tese a dare consistenza all'interazione con certi elementi periferici. Sebbene non manchino novità nella forma di pericoli in movimento come mattarelli rotolanti, ferri da stiro fumanti o granchi 'giganti', l'umorismo e la vivacità che un tempo caratterizzavano i percorsi in 2D della serie sono carenti in *V4*, la cui rappresentazione dell'infinitamente piccolo appare clinicamente asettica.

Come la linea di giocattoli a cui si ispira, il gioco privilegia l'aspetto collezionistico del fenomeno, proponendo 800 vetture (niente barche questa volta, purtroppo) da sbloccare, scambiare ed eventualmente sottrarre ai perdenti nelle sfide in multiplayer. Ovviamente, il modo più indicato per ingrassare la propria collezione è vincere i mini-tornei ad eliminazione in single player, ma anche al livello Easy la difficoltà tende ad impennarsi inspiegabilmente già dopo i primi successi, con le auto governate dalla CPU fin troppo abili nel restare in testa al gruppo malgrado la ridotta visibilità di chi corre vicino al margine superiore dello schermo dovrebbe indurre a sollevare più spesso il piede dall'acceleratore.

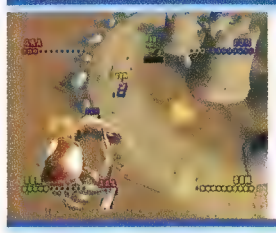
Ma la scelta più strana di tutte è stata quella di rallentare il ritmo frenetico stabilito da *Mashed*. Le armi sono difficili da usare in maniera efficace (soprattutto impiegando l'isometrica inquadratura mobile proposta di default), mentre l'eliminazione istantanea è tanto rara quanto poco spettacolare a causa dell'elevata resistenza della auto: riuscire ad abbatterne una prima che possa raggiungere la prossima sequenza di cuoricini rigeneranti è decisamente un'impresa. Persino il più grande colpo di genio di *Mashed*, vale a dire la possibilità per il giocatore espulso da una gara in multi di restarne coinvolto infastidendo chi vi partecipa bombardandolo, è in *Micro Machines V4* riproposto con scarsa lucidità e convinzione. Magari ciò dipende dal riconoscimento della natura gioiosa e innocente della licenza, ma allora sarebbe forse stato meglio scartare completamente i power up di *Mashed* e concentrarsi sul design dei tracciati, creando maggiori opportunità di litigioso divertimento fra i contendenti.

Micro Machines è comunque *Micro Machines*. Il cuore dell'esperienza multiplayer batte ancora forte per chi lo affronta con più spensieratezza che impegno, ma il risibile 'track editor', la povera interfaccia grafica e gli sconcertanti tempi di caricamento di certo non giustificano questa uscita. Un eventuale *V5* più puro ed equilibrato sarebbe il benvenuto su quella che di fatto è la sua nuova casa ideale: Live Arcade.

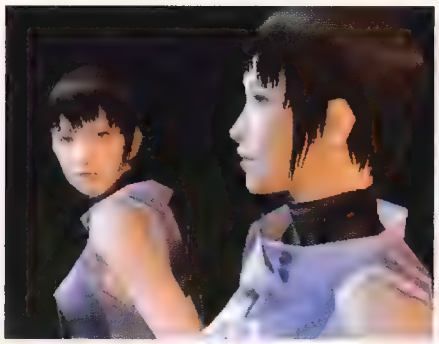


Sebbene *Micro Machines V4* includa la bellezza di 800 vetture, le differenze fra quelle appartenenti alla medesima categoria sono minimali nell'estetica e praticamente nulle nel comportamento e nelle prestazioni. Inoltre, lo scarsissimo dettaglio dei modelli poligonali significa che in pochi sentiranno l'urgenza di 'acchiapparle tutte'...

Prendi uno, paghi due



Per essere un gioco 'semplice', *Micro Machines V4* non costa poco. Risulta pertanto discutibile la scelta di includere nelle versioni PS2 e PSP ben 10 tracciati extra per il multiplayer ad esclusivo beneficio di chi abbia l'opportunità di interfacciare via USB le versioni delle due console. Solo in questo modo detti percorsi si rendono disponibili su entrambe. Delude, infine, che delle quattro versioni esistenti, solo quella per PC includa una modalità multiplayer online (quelle per DS e PSP supportano solo il WiFi Ad Hoc, e quella PS2 il multitap). Con un massimo di quattro partecipanti, difficilmente si possono ipotizzare problemi di natura tecnica.



Quando i generali di un signore della guerra diventano pericolosamente vulnerabili, seguono missioni di assassinio o protezione. Sebbene si tratti di un comportamento disonorevole, il giocatore può scegliere di fare da guardia del corpo, e poi 'accidentalmente' sgozzare chi era chiamato a difendere

SHINOBIDO: LO SPIRITO DEL NINJA

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: ACQUIRE VOTO: 5 SU 10

Il nascondiglio di Crow, luogo di passaggio e rifocillamento fra una missione e l'altra, offre l'accesso ad un giardino editabile: inizialmente impiegato come terreno d'addestramento in chiave esplorativa, presto muta in campo di battaglia ospitando nemici all'assalto. Malgrado le sue limitate dimensioni, il giardino è luogo di avvincenti sperimentazioni, e prepara ad affrontare l'editor di missioni vero e proprio. Come accaduto con *Tenchu*, i lavori migliori realizzati dalla comunità di fan nipponica sono stati inseriti nell'espansione *Shinobido Takumi*, disponibile unicamente sul mercato giapponese.

Dopo aver curato le edizioni di *Tenchu* per PSone e quindi abbandonato il franchise per esplorare su PS2 la struttura ramificata di *Way of the Samurai*, Acquire ritorna alle origini con un nuovo ninja simulator. Ma di nuovo, questo *Shinobido*, ha in realtà poco più del nome.

Se l'intenzione era quella di approfittare dello stato comatoso in cui versa il franchise di *Tenchu* per proporne uno nuovo, alternativo e, soprattutto, di qualità superiore, allora *Shinobido* manca l'obiettivo di misura. Eppure le novità ci sono. Sebbene lo smemorato protagonista Crow batta un proprio sentiero narrativo, il suo agire influenza il conflitto in corso fra tre signori della guerra bramosi di nuovo territorio. Il giocatore è libero di intraprendere missioni assegnate da ciascuno di loro, ma solo dimostrando fedeltà verso un unico signore otterrà incarichi via via più importanti, difficili e appaganti. In alternativa, laddove Crow riuscisse ad operare sempre nell'ombra, i suoi committenti saranno all'oscuro del suo triplogiochismo, permettendo al giocatore di servire tutte le parti e trarne tutti i benefici.

È chiaramente un sistema pensato per stimolare l'adozione di tattiche stealth, ma sono diversi i problemi che di fatto impediscono di soddisfare quest'impulso. In primis il sistema di controllo, vagamente più complicato di quanto auspicabile, ma soprattutto, grazie anche al contributo di una telecamera fastidiosamente ballerina, incapace di tradurre il pensiero nell'agire snello e veloce che ci si aspetterebbe da un ninja propriamente detto. Perché i ninja difficilmente cadevano per errore dai tetti, difficilmente correvano in tondo come galline senza testa, difficilmente si perdevano nella vacuità di scenari monotoni. A questo problema si affianca la doppia penalità comminata a chi si lascia individuare, doppia perché da un lato costringe alla lotta, e dall'altro a vedere dozzine di uomini che attaccano disperatamente Crow, i loro stessi compagni e lo scenario. Ma è proprio la generale mancanza di inerzia, l'eccessiva leggerezza e l'approssimazione con cui Crow interagisce con l'ambiente a rendere la traversata di *Shinobido* un sincero delirio.

Alla fine, malgrado i suoi tentativi di innovare (interessante la possibilità di sprintare alla pressione di un tasto o di scagliare il grappe hook in volo alla maniera di Spider-Man con la sua ragnatela), *Shinobido* si gioca con la stessa, artificiosamente esagerata cautela di *Tenchu*. Non è malvagio, ma è chiaro che si limiti ad indicare la via del ninja game piuttosto che a percorrerla. La speranza è che un eventuale seguito per le console di prossima generazione possa beneficiare di maggior supporto ed impegno da parte di publisher e sviluppatore. Perché il potenziale esiste, ma (malgrado gli anni trascorsi dal primo *Tenchu*) va ancora concretizzato.

Ovviamente le uccisioni silenziose sono il pezzo forte di *Shinobido* (così come del genere a cui appartiene), ed eseguirle da dietro gli angoli o attraverso un sottile pannello scorrevole è particolarmente gratificante

Una delle poche novità di *Field Commander* è la possibilità di attaccare il territorio stesso con lo scopo di abbattere una foresta o di ridurre le risorse economiche di un centro urbano

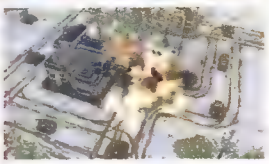
FIELD COMMANDER

SISTEMA: PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: SONY ONLINE ENTERTAINMENT SVILUPPATORE: INTERNO

Sul fatto che il matrimonio tra gli strategici a turni e le console portatili sia uno di quelli felici, se ne converrà, ci sono pochi dubbi. Sia la serie di *Fire Emblem* che quella di *Advance Wars* hanno di fatto donato vivacità e visibilità ad un genere da molti considerato troppo ostico, almeno per il settore console. *Field Commander* conferma questo nuovo corso dei giochi strategici, portando su PSP una esperienza in tutto e per tutto accostabile a quella della serie di Intelligent Systems.

A dire il vero, *Field Commander* mostra comunque una personalità propria, almeno sotto il profilo stilistico. Le atmosfere cartoon di *Advance Wars* sono praticamente agli antipodi rispetto alle brulle ambientazioni militari messe in scena da Sony Online Entertainment. Lo stesso si può dire del design dei veicoli e dei mezzi da battaglia, tutti accostabili a quelli apprezzati in *Advance Wars* ma, ancora, tutti contraddistinti da un profilo più solido, più cupo, più realistico. Questo non toglie che le caratteristiche dei vari carri armati, dei sottomarini, delle unità aeree e così via siano in tutto e per tutto assolutamente identiche a quelle apprezzate in *Advance Wars* (e, di conseguenza, in quasi tutti i giochi del genere).

Ogni veicolo, così come ogni unità, vanta un proprio arsenale e una propria predisposizione offensiva o difensiva. Al giocatore, ovviamente, è richiesta la capacità di sfruttare al meglio le caratteristiche specifiche di ciascun mezzo da battaglia, in una campagna che si estende lungo una trentina di missioni e che vede impegnati in una spossante guerra d'attrito contro le armate controllate dalla CPU. Sotto il profilo dell'inventiva e della saggezza militare, però, le truppe guidate dall'intelligenza artificiale si mostrano spesso meno brillanti di quanto ci si potrebbe aspettare. Inoltre, la CPU impiega spesso parecchio tempo nel valutare le mosse, e al fastidio di vedere le proprie armate distrutte in maniera sistematica si somma la frustrazione dovuta alla lentezza delle operazioni militari. Ma questo è, tutto sommato, l'unico vero difetto di *Field Commander*.



La distruzione dei mezzi avversari, che prevede una serie di evoluzioni della telecamera, è sempre accompagnata da un gratificante boato e da una brillante esplosione luminosa

Ogni zolla di terreno è contraddistinta da particolari proprietà difensive. Portare un attacco ad un veicolo protetto dagli edifici di una città non è mai consigliabile

Volendo, si potrebbe puntare il dito anche verso una rappresentazione grafica che, optando per una resa poligonale, avrebbe dovuto spettacolarizzare le battaglie. In realtà, però, la qualità dei modelli poligonali e delle texture è decisamente infelice. Su schermo, insomma, i vari scontri sono resi in maniera piuttosto grezza. A risollevare la situazione intervengono però i rumorosi e chiassosi effetti sonori, che in caso di distruzione dei mezzi avversari risultano decisamente appaganti. Come appagante è la meccanica di gioco: proprio perché non vi sono novità o elementi di rottura (se si escludono finezze come la possibilità di disporre un mezzo aereo e uno terrestre nella stessa casella), *Field Commander* funziona benissimo.

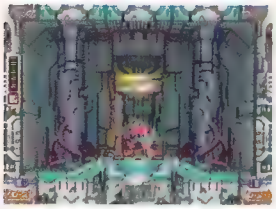
Il confronto diretto con la serie di *Advance Wars*, da anni sottoposta ad un certosino lavoro di rifiniture, vede la saga di Intelligent Systems ancora vincente. Questo è vero, però, solo e soltanto se si decide di concentrare l'attenzione sulle possibilità ludiche riservate ai giocatori solitari. Se si confrontano invece le opzioni alla base delle battaglie in multiplayer, o almeno quelle riservate a soli due giocatori, allora non si può far altro che brindare alla salute di Sony Online Entertainment (si veda al proposito il box qui a fianco). Insomma, da oggi PSP può contare su di un ottimo gioco di strategia a turni, andando a spuntare un'altra voce nell'elenco dei generi coperti dalla propria line-up.

Scacco matto

Sotto il profilo del gioco in multiplayer, *Field Commander* è addirittura sorprendente. La prima possibilità prevede l'utilizzo di una sola console per due comandanti, che potranno passarsela all'inizio di ogni turno. Ovviamente è possibile anche optare per una connessione Ad hoc su scala locale. Il vero colpo vincente, però, è quello del supporto del gioco online propriamente detto. Collegandosi alla rete è possibile sfidare un altro generale in tempo reale oppure (ed ecco la sorpresa) giocare approfittando del Transmission Mode, un'opportunità che replica le partite a scacchi giocate via email.

ROCKMAN ZX

SISTEMA: DS VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTI CREATES VOTO: 7,5/10



Data la struttura dei livelli, Capcom ha pensato bene di reintrodurre le aree di teletrasporto per scongiurare il rischio di un tedioso backtracking

In molti lo davano ormai per spacciato, incastrato com'era tra un tedioso spin-off in chiave RPG (*Mega Man: Battle Network*) e una serie 'regolare' (*Mega Man Zero*) ormai divenuta la pallida fotocopia di se stessa, ma il Blue Bomber di Inafune, ancora una volta, riesce a risorgere dalle sue ceneri di silicio.

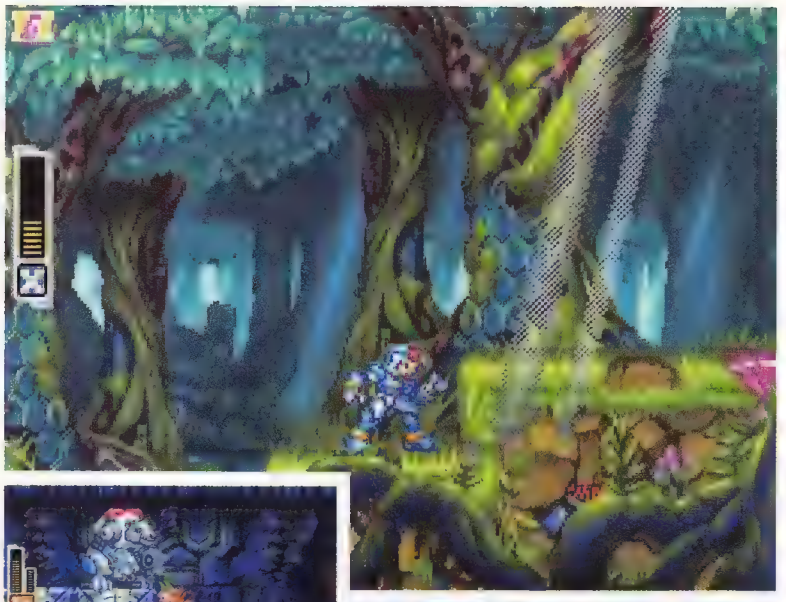
Le apparenze potrebbero far pensare ad una mera trasposizione del franchise di Zero su un hardware più redditizio, ma *Rockman ZX* dimostra invece di avere tutte le carte in regola per scuotere una serie da troppo tempo intrappolata in una palude di immobilismo. Le prime avvisaglie del rinnovamento vengono dal protagonista: non è Mega Man, e neppure il suo 'cuginetto' biondo Zero. A dirla tutta, non si tratta neppure di un cyborg, ma di Vent e Aile, due semplici, fallaci e imperfetti esseri umani.

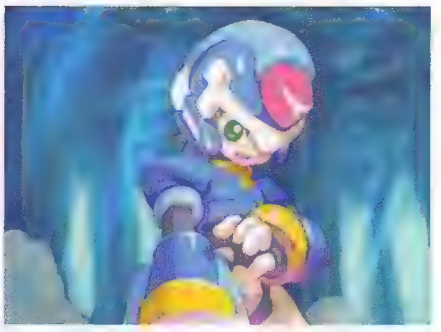
Tralasciando per un istante le esigenze narrative che tratteggiano un mondo in cui il confine tra uomo e macchina è sempre più labile e confuso, e dove gli uomini sono sempre più dipendenti dalla tecnologia e i Reploid sempre più soggiogati dai sentimenti e dalla morte, la scelta di porre due creature non-cibernetiche al centro dell'azione si ripercuote positivamente anche sul gameplay. Come sanno perfettamente gli estimatori della serie, il robottino blu di Capcom ha sempre sofferto di un handicap non indifferente, ovvero l'incapacità di accovacciarsi. Più che da una precisa visione stilistica, questa scelta è stata verosimilmen-te dettata dalla volontà di non stravolgere la struttura di gioco partorita nell'era a otto bit e affinata nel corso degli anni.

Va da sé che grazie all'espediente di Vent e Aile, in *Rockman ZX* non solo è possibile acquattarsi per attraversare angusti pertugi e raggiungere aree fuori portata, ma addirittura nuotare, evitando di sprofondare negli abissi trascinati dal peso delle armature. Questo tipo di approccio si sposa perfettamente con il design dei livelli, che abbandona la struttura a compartimenti stagni tipica della serie Zero per abbracciare un universo 'circolare' sullo stile di quello che caratterizza un qualsiasi episodio (a due dimensioni, si intende) di *Castlevania* o di *Metroid*.

Il parallelo con questi due classici, d'altronde, non si esaurisce nella sfera 'estetica', ma va a lambire la meccanica di gioco stessa. Ogni passaggio impervio o apparentemente invalicabile, infatti, può essere attraversato recuperando l'upgrade adatto alla scopo. Questi potenziamenti si presentano al giocatore sotto forma di 'Live Metal', un particolare tipo di metallo contenente delle informazioni provenienti dal passato remoto in grado di fondersi con il DNA di Vent (o Aile, ovviamente) per mutarne radicalmente l'aspetto.

Ed è proprio la metamorfosi che si ottiene mescolando questi particolari metalli a vivacizzare la formula di gioco (vedi box Strategie a doppio schermo). Una formula che, sostanzialmente, si ripete da vent'anni a questa parte, ma che *Rockman ZX* riesce a svecchiare al punto giusto con sorprendente nonchalance. Sia i fan di vecchia data che i nuovi arrivati, insomma, possono brindare e sorridere alla salute del robottino blu di casa Capcom.



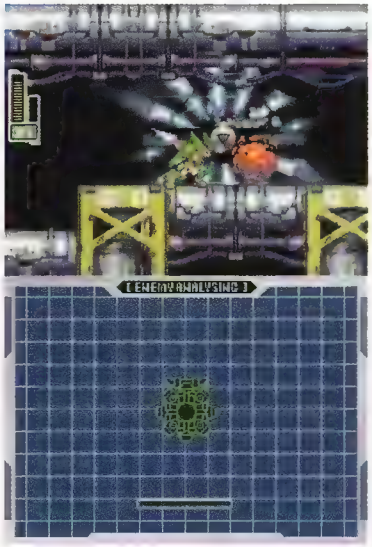


Il character design fresco e colorato di *Rockman ZX* ricorda da vicino quello apprezzato nella serie *Zero*. Il merito, ovviamente, è di Toru Nakayama, un designer dallo stile inconfondibile

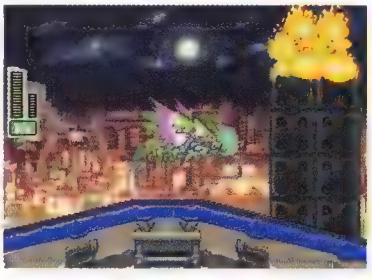
Strategie a doppio schermo

R.O.C.K. SYSTEM
Rebirth Of Crystallized Knowledge SYSTEM

La meccanica di gioco di *Rockman ZX* gravita attorno al R.O.C.K. (Rebirth of Crystallized Knowledge) System, che consente ad un essere umano di assumere le sembianze di un robot grazie all'uso dei cosiddetti 'Live Metal'. Questi ultimi sono disponibili in sette varianti, ognuna con un arsenale specifico in dotazione e abilità esclusive, alcune delle quali coinvolgono anche l'uso del touch screen. Se, per fare un esempio, con il Modello X disponibile all'inizio dell'avventura è possibile ricorrere soltanto all'uso del canonico Buster, con l'ibrido ZX rispunta anche la fida Saber, e così via, in crescendo. Ma il vero potenziale del gioco si libera con i modelli più evoluti, come l'HX, l'FX, e l'LX, con i quali è possibile, rispettivamente, scovare il punto più vulnerabile dell'avversario, sparare in più direzioni con dei proiettili 'teleguidati' o rintracciare oggetti nascosti.

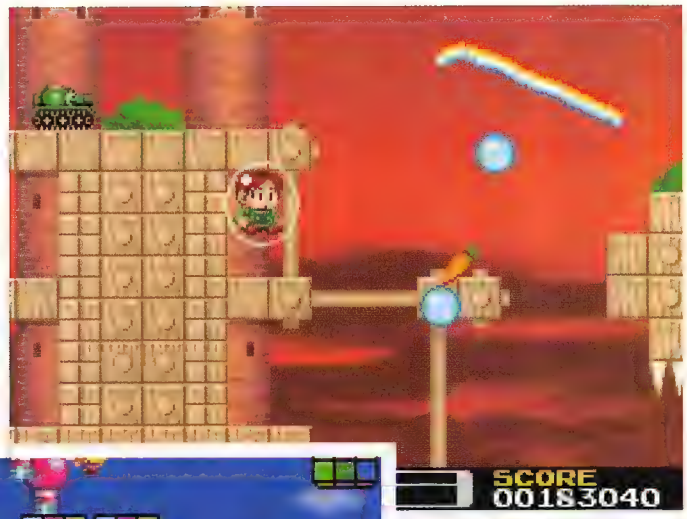


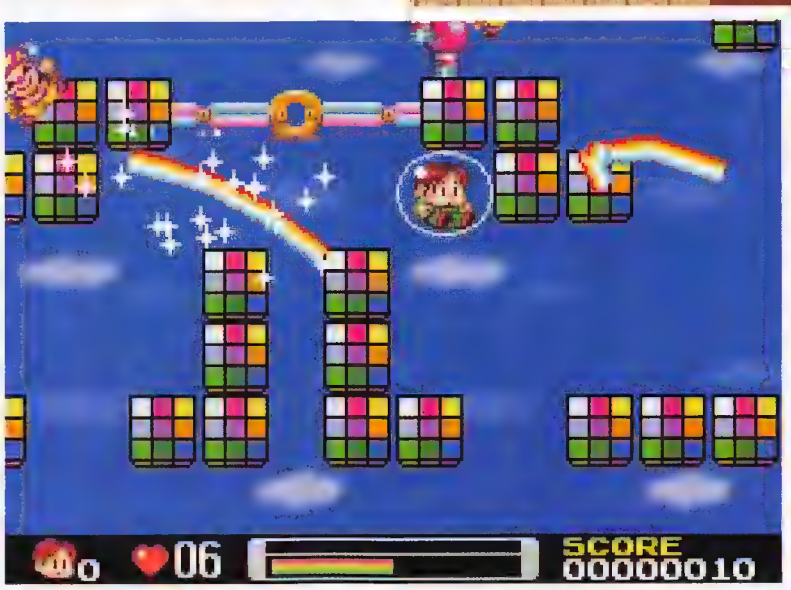
I modelli 'regolari' disponibili in *Rockman ZX* sono sei, ma ne esiste un settimo che riproduce le fattezze di Omega Zero. Per ottenerlo è necessario affrontare un passaggio del gioco con la cartuccia di *Mega Man Zero 3* (o *4*) alloggiata nello slot GBA del DS

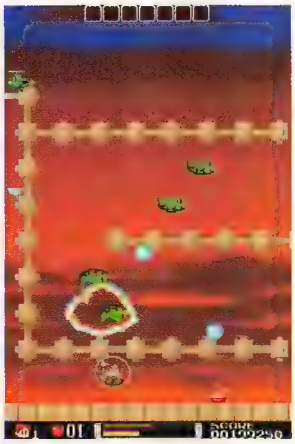


RAINBOW ISLANDS REVOLUTION

SISTEMA: DS VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: RISING STAR GAMES SVILUPPATORE: MARVELOUS INTERACTIVE GIOCO: 1 SU 10







Lo stile grafico è quello del coin-op originale, ma gli arcobaleni pieni di spigoli sono veramente inguardabili

Almeno a livello teorico non si può far altro che apprezzare gli sforzi di Rising Star Games. L'idea di saccheggiare il catalogo di vecchie glorie di Taito per adattarne giochi storici alle caratteristiche di Nintendo DS non è certo malvagia. Ma tutto questo, appunto, a livello teorico.

Nel caso di *Rainbow Islands Revolution*, infatti, una volta appoggiata la punta dello stilo sul touchscreen è impossibile non chiedersi che fine abbia fatto quella sensazione di equilibrio giocoso alla base dell'originale di Fukio Mitsuji. L'impressione, piuttosto, è quella di essere alla prese con una fotocopia mal riuscita di *Kirby: Power Paintbrush*. Questa sensazione deriva dalla necessità di disegnare a mano libera gli arcobaleni con i quali sbarazzarsi dei tanti avversari che pattugliano i vari livelli. Il problema è che in *Rainbow Islands Revolution* gli arcobaleni tracciati si materializzano un attimo dopo aver staccato la punta del pennino dallo schermo, il che rende ogni attacco ben poco gratificante.

L'unico modo per divertirsi con gli scarabocchi iridescenti è quello di concentrarsi su alcune forme particolari, indispensabili per ottenere i diamanti colorati che danno l'accesso agli ultimi tre mondi, quelli segreti. Queste forme grafiche sono piuttosto semplici, ma riuscire a disegnarle con la dovuta precisione, nel bel mezzo del caos organizzato di ogni livello, è quasi snervante. La forma più utile è quella circolare, che funge da trappola per le coccinelle, le api e le tante infelici creature alle dipendenze del malvagio Super Duranku. Una volta incastrate in un arcobaleno tondeggiante, queste mostruosità possono essere lanciate in giro per lo schermo a mo' di palla da bowling. Ogni avversario colpito da questi proiettili improvvisati regala una preziosa gemma, e solo raccogliendone sette si potrà ottenere lo scintillante diamante gigante (naturalmente, come vuole la tradizione, solo dopo aver sconfitto il boss di ogni stage).

Un'altra figura che torna utile disegnare sullo schermo di tanto in tanto, anche per rompere la monotonia, è quella triangolare. Un grosso triangolo tracciato nel bel mezzo dello schermo inferiore risucchia tutti i nemici presenti nella zona. L'effetto finale è quello di una sorta di smart bomb, solo meno gratificante perché gli unici avversari che è possibile incastrare sono quelli più piccoli. L'ultima figura complessa tracciabile è la stella a cinque punte, ovvero un'altra smart bomb sotto mentite spoglie, ma che è possibile disegnare solo dopo aver raccolto frutta e goloserie a sufficienza da riempire un'apposita barra.

Come accennato, la sensazione di disegnare sul touchscreen è convogliata in maniera bizzarra, lasciando spesso l'impressione di una scarsa precisione di fondo. Quest'ultima è amplificata dalla necessità di occuparsi, sempre a colpi di stilo, anche dei movimenti del protagonista. Intrappolato in una bolla di sapone e perennemente in balia di sbuffi di vento e spifferi assortiti, il protagonista di *Rainbow Islands Revolution* rimane per tutto il gioco più un fastidio che altro. Ci si ritrova infatti a cercare dei punti sicuri nello schermo dove parcheggiarlo, lontano dalle correnti e dagli avversari, per poi dedicarsi ai disegni a mano libera. Il ritmo di gioco ne risente immediatamente, procedendo a strappi e singulti piuttosto che con quell'armonia che, ancora oggi, non si può non riconoscere al buon vecchio *Rainbow Islands*.

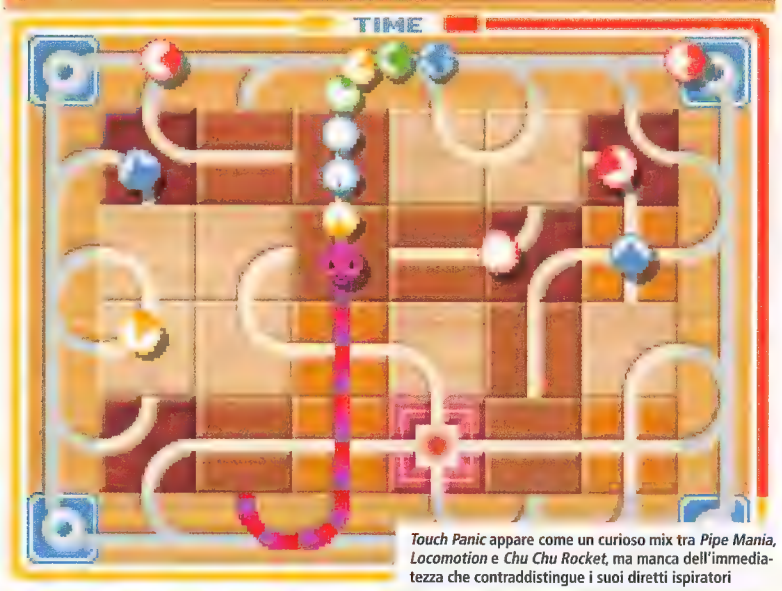
Oltre alla modalità di gioco principale, ci si può trastullare con la sezione riservata al multiplayer. Le sfide, tra l'altro mal congegnate, sono riservate ad un massimo di quattro giocatori (tutti equipaggiati con una copia del gioco)

Stelle cadenti

Rising Star, nel corso degli ultimi due anni, è sicuramente stata un'etichetta iperattiva. Almeno su Nintendo DS, però, il marchio inizia ad avere una pessima fama. Dopo aver massacrato *Bubble Bobble* con una edizione sviluppata appositamente per il brillante portatile di Nintendo, e dopo aver fallito miseramente con l'aggiornamento di *Rainbow Islands*, adesso si può iniziare a temere il peggio per il già annunciato *New Zealand Story Revolution*.

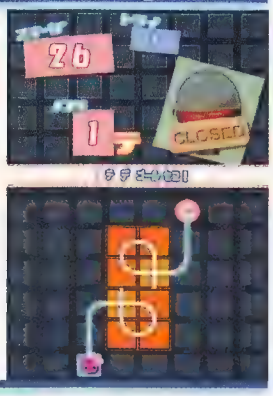
MAWASHI TETSUNAGERU TOUCH PANIC

SISTEMA: DS VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: AKI CORPORATION VOTO: 6 SU 10



Touch Panic appare come un curioso mix tra *Pipe Mania*, *Locomotion* e *Chu Chu Rocket*, ma manca dell'immediatezza che contraddistingue i suoi diretti ispiratori

Dal beat'em up al puzzle game

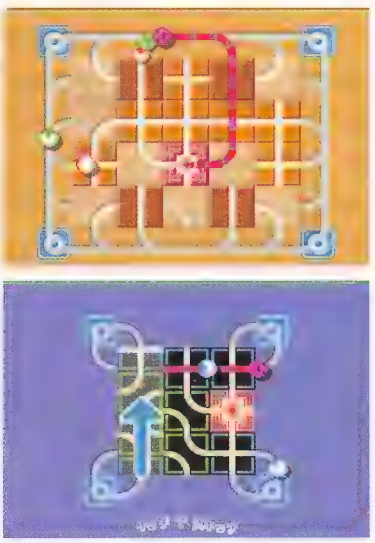


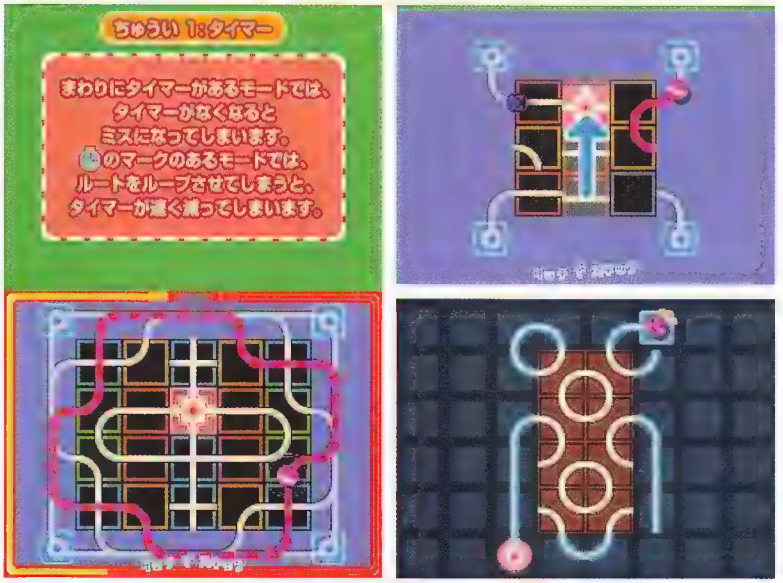
È curioso constatare come Nintendo, che vanta una tradizione storica nel campo dei puzzle game, abbia affidato lo sviluppo di *Touch Panic* a un team completamente a digiuno in materia. Il marchio Aki Corporation, infatti, è divenuto celebre grazie alla serie di *Def Jam* e a una lunga sequela di titoli incentrati sul wrestling, che parte da Nintendo 64 con *Virtual Pro Wrestling* e *WWF Wrestlemania 2000*, per arrivare a PlayStation 2 con *WCW Mayhem 2*.

Ogni buon puzzle game che si rispetti dovrebbe vantare un sistema di controllo immediato e un ritmo compulsivo. Certo, in taluni casi può essere necessario qualche istante di pratica per metabolizzare le dinamiche che sottendono a un processo puramente astratto, ma dopo qualche sessione di gioco lo schema mentale da seguire deve apparire nitido, immediato e naturale. *Touch Panic*, invece, spicca per le ragioni opposte: il primo aggettivo che sovviene per inquadrarne la natura è 'macchinoso'.

Sulle prime il giocatore potrebbe essere indotto a credere di trovarsi di fronte a una rivisitazione in chiave tattile di *Pipe Mania*, dove il flusso incessante d'acqua è stato sostituito dal moto perpetuo di una sorridente sfera rosa, ma presto si scopre che la formula di base è in realtà parecchio differente. Le linee guida di *Touch Panic* sono comunque chiare ed essenziali, quasi lapalissiane: in uno dei quattro angoli dello schermo si materializza la suddetta biglia rosa, che comincia a rotolare incessantemente seguendo le linee di cui è composto il piano di gioco, fino ad incontrare un vicolo cieco che ne inverte il moto. Contemporaneamente, altre sfere raffiguranti dei semi (cuori, fiori, picche e quadri)

Oltre alla modalità Endless (che può essere affrontata sia in maniera canonica che con la presenza delle temibili biglie viola), trovano spazio anche una serie di puzzle e una sorta di Time Attack basato unicamente sul punteggio





In multiplayer, ogni giocatore si muove su un piano di gioco indipendente, e le biglie condotte al traguardo si trasformano in palle viola che vengono spedite sullo schermo dell'avversario. Da segnalare il supporto della tecnologia WiFi

invadono le corsie incrociandosi, scontrandosi e respingendosi. Il compito del giocatore è agire sui tasselli che compongono il piano per agganciare queste sfere come i vagoni di un treno e quindi portarle a destinazione (la meta è rappresentata da una casella con un foro al centro). E qui giungono i primi grattacapi: i tasselli non sono indipendenti ma legati l'uno all'altro come se fossero magnetici. Il che significa che un movimento sull'asse orizzontale provocherà una traslazione di tutta la linea, mentre agendo su quello verticale si determinerà uno slittamento dell'intera colonna, sulla falsariga di quanto accadeva in *Pokémon Link!*. Niente di trascendentale, fino a questo punto, se non fosse che anche i movimenti rotatori (in senso orario o antiorario) comportano un cambiamento nell'assetto dei blocchi.

Questa soluzione funziona perfettamente in una delle due modalità di gioco, ovvero quella incentrata su di una lunga serie di puzzle statici non dissimili da quelli che caratterizzavano la modalità Scacco Matto dell'austero *Polarium*. In questo caso, *Touch Panic* assume i contorni di un rompicapo, dal momento che per creare il pattern che conduca la sfera rosa fino al traguardo è concessa una sola mossa (o più mosse, nelle fasi avanzate del gioco). Prefigurare nella propria mente il risultato della rotazione di un gruppo di quattro tessere, andando a modificare radicalmente l'aspetto del groviglio di linee che forma il percorso, risulta divertente. Ma solo perché si ha tutto il tempo necessario per ragionare, vagliare, sperimentare.

La situazione muta radicalmente quando a questa formula si aggiunge il fattore 'movimento'. Con le biglie che si spostano di continuo, infatti, risulta difficile impostare una tattica efficace, soprattutto per quanto riguarda le rotazioni dei blocchi. Alcune sezioni della modalità principale, poi, sono costruite attorno alla rapidità di esecuzione, e finiscono per essere delle vere e proprie corse contro il tempo, spesso e volentieri con implacabili sfere violacee alle calcagna.

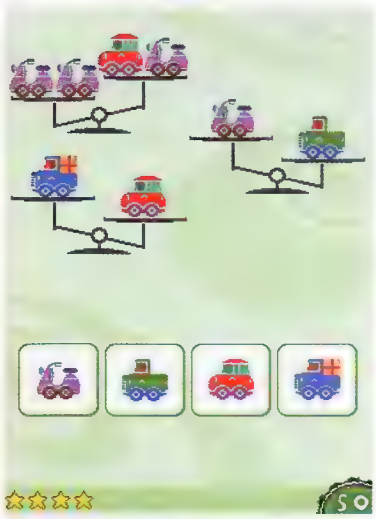
Se a questo si aggiunge la necessità di creare determinate sequenze di semi per ottenere dei punteggi dignitosi, si avrà la giusta dimensione di *Touch Panic*: un puzzle game fresco, bizzarro e a tratti ipnotico, ma che sfrutta a dovere solo una delle modalità presenti. Proprio come succedeva con *Polarium* di Mitchell.

BIG BRAIN ACADEMY

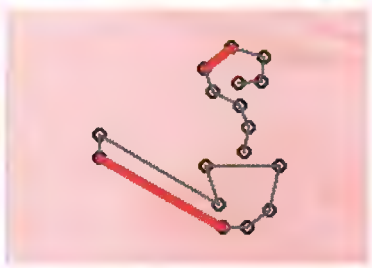
SISTEMA: DS VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Volendo, non sarebbe difficile accostare i primi due giochi sviluppati su misura per quella che Nintendo stessa ha definito la Touch! Generation: tanto *Brain Training* quanto *Big Brain Academy* si fanno beffe dell'impostazione classica dei videogiochi comunemente intesi. Entrambi sono venduti come tonificanti per la mente, entrambi si basano su un sistema di controllo totalmente invisibile, incentrato sull'utilizzo più naturale e ovvio del pennino. In *Brain Training* serviva comunque un minimo di pratica sul touch screen per imparare a disegnare lettere e cifre in modo tale da scendere a patti con il sistema di riconoscimento ortografico. In *Big Brain Academy*, invece, lo stilo viene utilizzato solo per indicare, puntare, tracciare linee. Insomma, niente di più facile, niente di più semplice, niente di più intuitivo.

Ma nonostante l'ovvia parentela, ad un esame più attento l'accostamento fra *Brain Training* e *Big Brain Academy* può risultare decisamente forzato. Nel primo, infatti, la figura del Dr. Kawashima ammantava di un minimo di professionalità ogni sessione di esercizi. Tra grafici, tabelle, calendari e consigli, *Brain Training* dava l'idea di un quaderno degli appunti serio e spiritoso al tempo stesso.



Questo è uno degli esercizi più semplici e divertenti: nel giro di un istante bisogna indicare quale veicolo (in questo caso), animale, oggetto o frutto pesa di più in base a quanto raffigurato sul display superiore



Impossibile non sorridere davanti alle stranezze stilistiche di *Big Brain Academy*: all'accademia del Dr. Bilancini c'è spazio sia per la logica che per la follia

Anche per quanto riguarda gli effetti sonori, *BBA* risulta quantomeno brillante: ogni esercizio è condito con fischi di petroliere, barriti di elefanti e pernacchie assortite

La modalità multiplayer di *Big Brain Academy* è strepitosa, anche perché i vari esercizi sono quasi tutti incentrati sul riconoscimento immediato di forme, situazioni, suoni e colori. La possibilità di sfidare gli amici sfruttando una sola game card, per mezzo della funzione di game sharing, rende l'organizzazione di una sessione di gioco una pratica economica, semplice e assolutamente immediata. Come per *Meteos* e *Pokémon Link!*, inoltre, anche *Big Brain Academy* consente di scaricare una versione demo sui DS dei propri conoscenti.

In *Big Brain Academy*, invece, il mimino comune denominatore è la follia. A dettare il tono del gioco ci pensa il corrispettivo bidimensionale del Dr. Kawashima, ovvero il Dr. Bilancini, il direttore dell'Accademia dei Cervelloni. Non che il Dr. Kawashima fosse uno di quei professori universitari d'altri tempi, austeri, severi e tutti d'un pezzo. Anzi, forse è vero il contrario. Ma al confronto con il Dr. Bilancini, Kawashima pare il professor Caltagirone.

Già le teorie del Dr. Bilancini lasciano intendere l'atmosfera dell'Accademia dei Cervelloni. La prima convinzione vuole il peso di un cervello strettamente legato alla sua capacità di elaborazione. Proprio per questo motivo, per tutto il corso di studi gli sforzi dei giocatori vengono valutati con pesi e bilance che fanno tanto reparto ortofrutta di un ipermercato. Ognuno dei quindici esercizi del corso può essere affrontato a tre diversi livelli di difficoltà per portarsi a casa una medaglia al valore, premio che tutto sommato suona un po' vuoto. Fortunatamente, però, gli esercizi sono uno spasso vero e proprio. Caratterizzati da uno stile grafico e sonoro assolutamente infantile, sono suddivisi in cinque differenti categorie: algebra, logica, analisi, memoria e intuito. Impossibile trovare quello più riuscito, visto che molti sono pure difficili da accostare. Si passa infatti senza soluzione di continuità da esercitazioni che richiedono un gran colpo d'occhio a spremimeningi travestiti a festa, con una marea di scarabocchi grafici e di pernacchie sonore a colorare ogni sessione di gioco.

Per quanto ben riusciti e decisamente più brillanti dei compiti ideati da Kawashima, gli esercizi di *Big Brain Academy* risultano comunque un po' fini a se stessi, estranei come sono ad un programma di studio ben architettato come quello di *Brain Training*. In *Big Brain Academy*, la spinta all'esercitazione maniaco/compulsiva è legata più che altro all'allenamento in previsione delle sfide in multiplayer, senza dubbio il punto di forza del gioco.

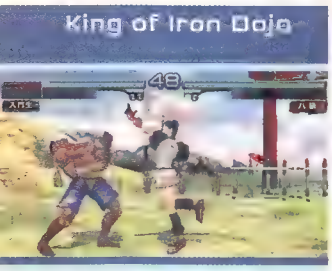
A conti fatti, quindi, i due diversi corsi incentrati sul potenziamento cerebrale, ovvero quello del rigoroso Dr. Kawashima e quello dello sbarazzino Dr. Bilancini, si possono ben dire indirizzati a due diverse tipologie di studenti. Chi ai tempi della scuola teneva i quaderni ben ordinati farà bene a frequentare le lezioni di *Brain Training*. Chi, invece, durante le ore di matematica faceva passare il tempo giocando a battaglia navale, corra pure ad iscriversi all'Accademia dei Cervelloni.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BANDAI NAMCO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Il profilo automaticamente assegnato ad ogni utente da *Tekken: Dark Resurrection* permette di tenere traccia dei risultati ottenuti, delle statistiche relative agli scontri, degli accessori sbloccati per ciascun lottatore e di altri extra. Tra questi ultimi non figurano comunque personaggi nascosti, dato che tutti i combattenti sono disponibili sin dalla primissima partita

L'introduzione in computer grafica, altamente evocativa come da tradizione, è stata realizzata appositamente per la versione PSP e non manca di stupire per qualità dell'immagine e spettacolarità della regia



Oltre alle immancabili modalità Arcade e Story, *Dark Resurrection* presenta nuove sezioni denominate Quick Match, Gold Rush (si lotta solo per l'oro) e Tekken Dojo. Quest'ultima è senza dubbio la più completa e consiste nella scalata al titolo di maestro di una serie di dojo, ciascuno dei quali richiede la vittoria in una nutrita serie di tornei prima di poter lottare per la corona di campione. A rendere ancora più avvincente questa sezione, oltre all'oro elargito copiosamente in caso di successo, è il fatto che la stessa non sia popolata da normali avversari, ma da ghost (la cui rosa è rimpolpabile tramite appositi download) da affrontare in sequenza, il che rende gli scontri assai più pepati del solito.

Alfiere ormai da anni delle console di casa Sony, il franchise *Tekken* non è nuovo a sfide di notevole rilievo. Il suo ruolo, d'altra parte, è sempre stato quello di mostrare le potenzialità delle macchine della serie PlayStation, principalmente tramite transizioni perfette dalla sala giochi al salotto di casa con immancabile corredo di aggiunte e innovazioni più o meno corpose. *Tekken* (e con esso Namco), insomma, non ha paura di nessun confronto. E non ha paura neanche della croce (intesa pure in senso di supplizio…) direzionale di PSP.

Dark Resurrection la affronta a testa alta, viene messo alle corde un paio di volte, ma alla fine vince ai punti con un consistente margine. Perché se è vero che il D-pad di PSP è tutt'altro che adatto alle rapide combinazioni richieste da un picchiaduro, è altrettanto vero che *Dark Resurrection* in questa sfida ci mette il cuore, e un bel po' di generosità. Il che si traduce in un comparto audiovisivo da urlo, in una serie di minigiochi gradevoli malgrado la loro semplicità, nell'introduzione di qualche interessante novità (vedi box) e, soprattutto, in un gameplay assolutamente inossidabile. Certo, non tutti si troveranno a proprio agio con il nuovo corso voluto da Namco da *Tekken 5* (di cui *Dark Resurrection* costituisce un aggiornamento già apparso in sala) in poi, nuovo corso fatto di interminabili palleggi a suon di pugni e calci mentre gli avversari sono in volo e di gragnole di colpi subiti mentre ci si trova inermi al suolo. Ma ciò non toglie che *Dark Resurrection*, con il suo ritmo forsennato, le collisioni perfette, la furiosa spettacolarità degli scontri, la violenza degli impatti e la varietà di stili di combattimento adottabili sia un prodotto coinvolgente come pochi, in particolar modo se si considera il parco giochi per PSP. Anche perché *Dark Resurrection*, così come *Tekken 5*, può essere affrontato a diversi livelli, che vanno dal semplice passatempo occasionale (decisamente ben accetto, dal momento che si parla di una macchina portatile) al vero e proprio credo semireligioso, fatto di decine di combinazioni imparate a memoria, di tempismo perfetto, di capacità di anticipare le mosse dello sfidante e di imprevedibilità coltivata in centinaia di match di pratica. Pratica i cui frutti, tra l'altro, possono finalmente essere condivisi con i giocatori di tutto il mondo tramite la registrazione delle proprie performance e del proprio stile di combattimento in un ghost successivamente pubblicabile in rete, e quindi scaricabile da parte di eventuali sfidanti sparsi per il globo.

Al di là di quelli che possono essere gli extra generosamente offerti da Bandai Namco e del valore intrinseco della conversione, ad ogni modo, ciò che rende davvero importante *Tekken: Dark Resurrection* è l'iniezione di vitalità che il gioco non mancherà di dare al mercato dei titoli per PSP. Con l'uscita dello spettacolare picchiaduro nipponico, infatti, viene completamente ribaltata la percezione di ciò che la macchina portatile Sony può o non può effettivamente fare, il che non fa altro che confermare (come si era già avuto modo di intuire provando *Daxter* e *LocoRoco*) che la seconda generazione di prodotti per PSP, frutto di una maggiore conoscenza della console e di un uso più ragionato delle sue risorse, è finalmente arrivata. Ed è arrivata proprio nel momento giusto.

Sebbene consenta di sfidare gli amici tramite una pratica e funzionale modalità multiplayer in rete locale (accessibile anche con una sola copia del gioco), *Tekken: Dark Resurrection* non contempla purtroppo la possibilità di cimentarsi in combattimenti online su scala globale

IN EDICOLA
DAL 18 AGOSTO
IN REGALO
IL POSTER DI:
RAYMAN
RAVING RABBIDS

Wii

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO DS.

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

• SETTEMBRE 2006 • €5,90
www.gamesradar.it

I PRIMI GIOCHI PER Wii
RAYMAN RAVING RABBIDS
RED STEEL
METROID PRIME 3
CORRUPTION
SONIC WILD FIRE

ANTEPRIME
Megaman ZX
Shaberu! DS Ryouri Navi
StarFox Command
Mario Hoops 3-on-3
Mogitate Tingle no
Barairo Rupee Land
Phoenix Wright
Justice for All
Remindeli ght
Touch! Bomberman
Land
Winning Eleven DS

RECENSIONI
GameCube
Monster House

Nintendo DS
Guilty Gear
Dust Strikers
Alex Rider
Stormbreaker

Game Boy
Monster House
Cars

ARRIVA Wii!
LA RIVOLUZIONE
NINTENDO SBARCA
IN ITALIA

8BIT GENERATIONS
RETRO-COOL! Il futuro
minimalista per Game Boy

MARIO HOOPS
3-ON-3
A CANESTRO! Square Enix
reinterpreta il Basket
per Mario & amici

STARFOX
COMMAND
TORNA FOX McCLOUD! Una
volpe al servizio del bene

RECENSIONI
- Monster House
- Cars
- Alex Rider Stormbreaker
- Dust Strikers

RAYMAN
RAVING RABBIDS

CHE TENERI CONIGLIETTI!
VIENE VOGLIA DI STERMINARLI
Rayman esordisce su Wii in una folle
avventura a base di conigli impazziti!

60056
9 771594 938000

Future
MEDIA WITH PASSION

LA STORIA DI...
GRAND THEFT AUTO

A volte una pianificazione accurata della fase di sviluppo è quanto di più inutile possa esistere, come dimostra la genesi del blockbuster di DMA Design

FORMATO ORIGINALE: **PC** PRODUTTORE: **BMG INTERACTIVE** SVILUPPATORE: **DMA DESIGN** ORIGINE: **SCOZIA** DATA DI PUBBLICAZIONE ORIGINALE: **1997**

Se c'è una cosa su cui sono d'accordo è che nessuno ha creato *Grand Theft Auto*. Allo stesso tempo, un'altra cosa su cui sono d'accordo è che tutti hanno creato *Grand Theft Auto*. Parlando con chi ha lavorato per DMA Design negli anni '90, è difficile trovare qualcuno disposto ad attribuirsi qualche merito particolare, laddove sono tutti generosi nel lodare gli altri.

Lo sviluppo di Grand Theft Auto fu collaborativo e spesso tempestoso, pertanto è alquanto difficile individuarne i momenti salienti

Lo sviluppo di *Grand Theft Auto* (o *Race'n'Chase*, com'era chiamato prima che l'omonimia con le piste elettriche realizzate da Matchbox imponesse un cambiamento) fu collaborativo e spesso tempestoso, pertanto è alquanto difficile individuare i momenti salienti dello sviluppo, anche per chi vi ha partecipato in prima persona.

Più facile è mettere insieme i suoi primi giorni di vita. "L'idea originale era quella di creare un gioco ambientato in una città vivente", ricorda **Brian Baglow**, per anni portavoce e uomo PR di DMA Design. "L'idea era di costruire un ambiente attivo che potesse reagire al giocatore e dove ogni azione avesse delle conseguenze".

Gli sviluppatori di DMA non ne potevano più di ambientazioni stereotipate e nemici improbabili che sembravano esistere semplicemente per dare la caccia al giocatore, ricordandogli costantemente che quello che aveva di fronte non era altro che un videogioco. Desideravano qualcosa di più convincente, di più immersivo. Ambientazioni 'viventi' sembrava la risposta, e diverse delle idee di gioco sfornate dallo sviluppatore di Dundee si poggiavano proprio su questo concetto: *Body Harvest*, per esempio, presentava

un'area di due kilometri quadrati, ma moltiplicare un'area così grande per tre dimensioni richiede un computer molto più potente.

La prima città virtuale di DMA somigliava poco a quella che sarebbe finita nel gioco e venne realizzata per programmare **Mike Daily** prima ancora che fosse pronto il motore grafico. Non si sa di cosa la casa 3D era fisicamente fatta: a vederla sembrava un'accozzaglia di linee e poligoni senza senso. Il gameplay non faceva molto meglio: i passanti camminavano avanti e indietro davanti a edifici e automobili, dei quali la maggior parte a piedi, dato che l'inseguimento poco si addiceva alla guida di veicoli. Nonostante, una volta che il motore usciva dal fase di prototipo per passare a qualcosa di più complesso, e quella fu una delle prime, vennero fuori non pochi problemi nel ottenere le prestazioni richieste dai titoli che, compresi anche i futuri sarebbero stati. Syndicate Wars, come il team a Manchester iniziò a chiamare il progetto, fortunatamente, Daily dava già lavorando su una seconda idea, completamente collegata alla prima.

In DMA Design i piattaforme avevano padroneggiato una notevole conoscenza, e Daily era convinto che

"Non avevamo un'idea chiara di come dovesse essere il gioco. La meccanica erano solamenti, ma era impossibile definire i dettagli"

Sull'apparecchio grafico utilizzato da Sega per Clockwork Knight, pur riattendosi di un classico platform a scorrimento laterale, il gioco strutturava le Lavorità 2D di Saturn per confrontarsi con la nuova era dei giochi 3D. Daily ha descritto la nuova forma perfetta e ne era rimasto fortemente affascinato. Sebbene i DMA avessero potuto utilizzare la tecnologia e la visione per un gioco completamente diverso.

Un commento casuale sul gioco di guida con visuale dall'alto fece pensare a Martyn Daily: "Mi sono reso conto che avevamo un motore con un'ottima velocità, non dovevo far altro che aggiungervi un piano prospettico e poi trasformarlo in un motore per macchine dall'alto. Perciò ci siamo chiesti se il prototipo potesse essere una cosa di partenza."

Daily costituì quindi un piccolo team di sviluppo dell'originale **Dave Jones**, che ne è il punto centrale. "Era una delle menti dell'epoca degli home computer", ricorda. "Ha scritto quello meraviglioso gioco 3D per il Commodore 64 chiamato Elite, che è stato il primo gioco in assoluto a fare una cosa del genere. Il motore di gioco originale di Elite era così avanzato che è ancora usato in alcuni giochi per Nintendo DS. Ha scritto anche un altro gioco chiamato Lander, che è stato il primo gioco a usare il concetto di scrolling morbido. Dave Jones è davvero un genio."

I lavori cominciarono

Inizialmente, sviluppare una città che simulasse la vita

"Non avevamo un'idea chiara di come dovesse essere il gioco. La meccanica erano solamenti, ma era impossibile definire i dettagli"

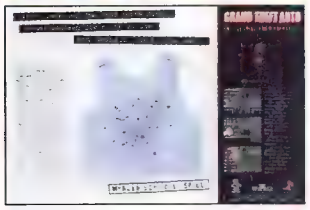
Sull'apparecchio grafico utilizzato da Sega per Clockwork Knight, pur riattendosi di un classico platform a scorrimento laterale, il gioco strutturava le Lavorità 2D di Saturn per confrontarsi con la nuova era dei giochi 3D. Daily ha descritto la nuova forma perfetta e ne era rimasto fortemente affascinato. Sebbene i DMA avessero potuto utilizzare la tecnologia e la visione per un gioco completamente diverso.

Un commento casuale sul gioco di guida con visuale dall'alto fece pensare a Martyn Daily: "Mi sono reso conto che avevamo un motore con un'ottima velocità, non dovevo far altro che aggiungervi un piano prospettico e poi trasformarlo in un motore per macchine dall'alto. Perciò ci siamo chiesti se il prototipo potesse essere una cosa di partenza."

Daily costituì quindi un piccolo team di sviluppo dell'originale **Dave Jones**, che ne è il punto centrale. "Era una delle menti dell'epoca degli home computer", ricorda. "Ha scritto quello meraviglioso gioco 3D per il Commodore 64 chiamato Elite, che è stato il primo gioco in assoluto a fare una cosa del genere. Il motore di gioco originale di Elite era così avanzato che è ancora usato in alcuni giochi per Nintendo DS. Ha scritto anche un altro gioco chiamato Lander, che è stato il primo gioco a usare il concetto di scrolling morbido. Dave Jones è davvero un genio."

I lavori cominciarono

Inizialmente, sviluppare una città che simulasse la vita

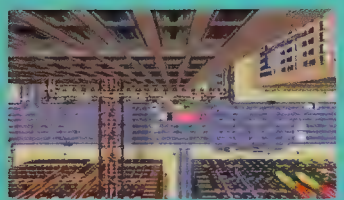


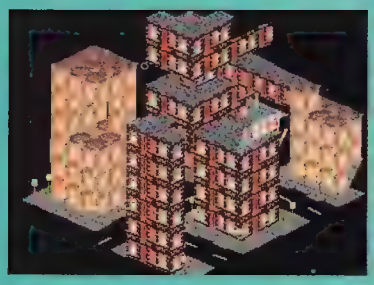
DON'T BELIEVE THE HYPE

La serie di *GTA* è sempre riuscita ad attirare l'attenzione del grande pubblico con metodi più o meno ortodossi. Una tradizione che risale all'epoca del primo episodio, quando BMG scelse di affidarne il lancio a Max Clifford Associates, società di pubbliche relazioni particolarmente nota oltremanica per la 'scomodità' dei suoi clienti e l'aggressività delle sue pratiche propagandistiche. Tutt'altro che timorosa di suscitare controversie, la campagna promozionale di *GTA* si focalizzava sull'aspetto criminale del gioco. Gli aneddoti più sorprendenti relativi alla casa scozzese facevano la propria comparsa a caratteri cubitali sui tabloid britannici, spesso con esagerazioni tipiche di una certa stampa scandalistica. "Un incidente in cui mi schiantai con la mia Mini Metro contro un albero divenne un articolo a tutta pagina sul News of The World in cui il 'folle boss del crimine automobilistico' aveva distrutto la sua potente XR2. I miei genitori volevano far causa al giornale", ricorda Baglow.

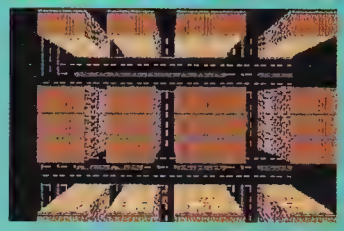
Il fatto che un videogioco diventasse protagonista di telegiornali e tabloid era alquanto inusuale, ma, come ricorda Anderson, i componenti di DMA decisero di stare al gioco. "Eravamo stufi di leggere sui giornali notizie completamente false o costruite. Pertanto, anziché arrabbiarci, decidemmo di inventare notizie false noi stessi. All'epoca scommettevamo in ufficio su chi sarebbe riuscito a far stampare la bugia più pazzesca mai inventata su *GTA*".

Anderson si piazzò fra i primi in classifica per la sua storia su Hank 'Sideways' O'Malley. La leggenda vuole che O'Malley fosse un ex-cantante country degli anni '60, inseguito da DMA, rintracciato nella sua nuova casa (convenientemente piazzata proprio di fronte agli studi del team scozzese) e fatto volare al di là dell'Atlantico per una rimpatriata col suo vecchio gruppo, che non vedeva da anni. In realtà, il cantante si chiamava Drew Larg, suonava in una piccola cover band del luogo e i suoi Alabama Bottle Boys non erano altro che membri di DMA e di un piccolo negozio di dischi della zona.

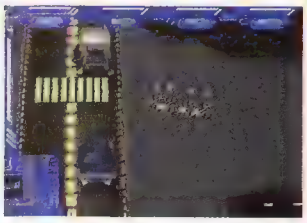




Il prototipo cittadino creato da Mike Dailly includeva palazzi interamente distruggibili, una caratteristica mai utilizzata, ma mantenuta fino alla versione finale del gioco



L'inquadratura dall'alto era giustificata come proveniente dal DMA News Chopper, elicottero del notiziario perennemente in volo sulla città



I PRODROMI DI UN NUOVO GENERE

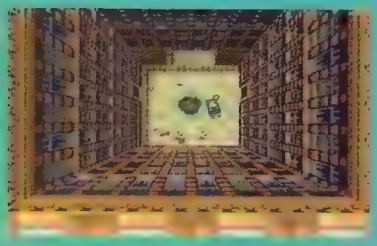
Tutti hanno una propria teoria su quali titoli abbiano maggiormente influenzato *Grand Theft Auto*, dai candidati più ovvi come *Turbo Esprit* al più esoterico 'villaggio vivente' di Greendale in *Postman Pat's Trail Game* per ZX Spectrum. L'unica soluzione per avere una risposta definitiva in merito è quella di interrogare chi ha lavorato sul gioco in prima persona.

"*Mercenary*, *Elite* e *Syndicate* erano tre fonti d'ispirazione pertinenti per il design infinito di *GTA* in virtù del loro concetto di gioco basato su forti microcosmi piuttosto che su una struttura rigida", spiega l'ex-producer di BMG **Gary Penn**, rivelando che in quel periodo, reduce dalla produzione di *Frontier* per Gametek, era particolarmente affascinato dall'idea di giochi a finale aperto.

"Stavamo cercando di far approvare un racing game divertente a Dave [Jones], e all'epoca avevamo in testa di realizzare un *Micro Machines* dotato di una certa 'prospettiva'", ricorda Dailly circa i primi prototipi di *GTA*.

"Non ci sono stati giochi che abbiano influenzato pesantemente il nostro design", risponde Baglow, aggiungendo poi maliziosamente: "A parte forse *Pac-Man*".

La risposta di Jones è ancora più sorprendente: "Il flipper. Ci sono i moltiplicatori, bisogna ammassare punti, si ha un feedback immediato".



Pur riuscendo a miscelare ambientazioni 3D e sprite scalabili, l'inquadratura dall'alto è sempre costata a *GTA* l'accusa di prodotto tecnologicamente arretrato. Un'imputazione che andrebbe rivista, magari dopo aver scaricato la versione freeware dal sito Rockstar

sarebbe apparso un operaio a ripararlo: ovviamente il giocatore poteva uccidere l'operaio e fermare tutte le riparazioni. C'era una troupe televisiva che interveniva sugli incidenti più grossi: quest'idea venne scartata, anche se il furgone della TV rimase nel gioco. La città di San Andreas doveva avere un sistema tranviario simile a quello di San Francisco, ma non riuscivamo a farlo funzionare bene con il traffico automobilistico, perciò l'abbiamo rimosso, sebbene siano rimasti i disegni dei binari".

La versione PlayStation, pur mantenendo intatto il cuore del gioco, vide sparire altre caratteristiche, fra cui le autopompe e i treni. Ma dopo già 18 mesi di sviluppo, l'intera città dovette essere rasa al suolo e ricostruita, come ricorda sempre Baird.

"Mike Dailly studiò una nuova tecnica per visualizzare tasselli colorati a 24bit invece di quelli a bassa risoluzione che avevamo usato fino a quel momento. Era impressionante per l'epoca, ma richiedeva che ogni tassello ed elemento grafico del gioco venisse ridisegnato. Prendemmo in prestito la gran parte dei grafici della società per creare una demo da portare all'ECTS, così da mostrare questo nuovo stile".

Se una nuova caratteristica prometteva di accrescere la qualità del gioco, allora veniva inserita, a prescindere dallo sforzo supplementare che avrebbe richiesto. Il nuovo stile grafico impose 12 mesi di lavoro extra. "C'è sempre stata un'agenda di massima con *GTA*", spiega Baird, "ma il lavoro quotidiano procedeva d'impulso".

Per fortuna del team, BMG si dimostrò un publisher molto comprensivo, anche grazie alla larghezza di vedute del producer Gary Penn (poi approdato in DMA stessa, oltre che sulle pagine di questa rivista). Ma le relazioni con la filiale americana di BMG non erano sempre altrettanto idilliache. Man mano che BMG assumeva persone dall'interno dell'industria, crescevano infatti le preoccupazioni sulla riuscita commerciale del gioco, come ricorda Jones. "A livello grafico non potevamo competere con *Ridge Racer*, ad esempio, perciò puntavamo sul fatto che il gioco avesse un gameplay innovativo e dei contenuti al limite. La questione dei contenuti non è mai stata un problema. BMG ci ha supportato al 100% affinché mettessimo quello che volevamo nel gioco: provenendo dall'industria musicale, niente li turbava. È stato un peccato vedere BMG perdere il suo approccio fresco e trasformarsi in un publisher più classico. La filiale americana non credeva si potesse lanciare sul mercato un gioco con visuale dall'alto: diceva che non avrebbe venduto e che dovevamo abbandonare il progetto. E questo quand'eravamo a soli tre mesi dalla fine. Io ero sicuro che il divertimento puro e l'originalità del gioco ne avrebbero fatto un successo e avevamo anche un ottimo supporto da parte di BMG Europe. Fortunatamente, fummo noi a vincere la discussione".

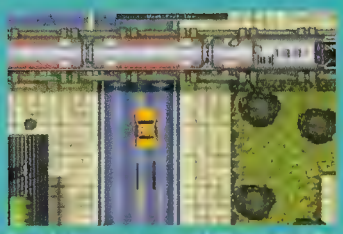
Pur avendo richiesto un anno di lavoro in più rispetto alle previsioni, Jones ritiene sia stata la cosa giusta da fare: "Il gioco ha beneficiato in maniera immensa del tempo supplementare. Ci siamo dati davvero da fare in alcune aree come l'audio del gioco, cosa che inizialmente non avevo pianificato".

Una fortuna per tutta l'industria, viste le innovazioni portate anche in questo campo. "All'epoca, la maggior parte della gente pensava che avere una buona colonna sonora in un gioco significasse non doverla ammutolire", ricorda Colin Anderson, audio director di DMA. "Al fine di aggiungere un elemento interattivo alla musica suggerii l'idea di piazzarla 'nelle macchine', come se provenisse direttamente dalle autoradio. In quel modo, quando un giocatore si fosse infilato in un'auto la musica sarebbe partita immediatamente, e quando ne fosse uscito si sarebbe fermata. E voilà, audio interattivo. Una volta approvata l'idea delle stazioni radio, tutto il resto fu relativamente ovvio: DJ, notiziari e differenti tipi di musica per differenti tipi di auto".

Le stazioni radio costituivano inoltre un incentivo supplementare per provare i veicoli meno potenti del gioco. Il pick-up, per esempio, a causa della velocità ridotta e della scarsa maneggevolezza, sarebbe stato presto abbandonato se la sua autoradio non avesse trasmesso parodistiche canzoni country e western. La direzione perseguita da Anderson era inusuale e non mancò di suscitare controversia. "C'era un bel po' di gente che riteneva la scelta troppo radicale", afferma. "Sapevo che la cosa non aveva senso perché i film lo fanno da sempre con successo. Stili musicali diversi si fondono fra loro perché lavorano contestualmente alle immagini".

Ma per rendere convincenti le stazioni radio era necessario un repertorio di canzoni vario e di qualità. "Non era sufficiente che la musica fosse buona per un videogioco: la gente doveva credere di ascoltare veri gruppi musicali di cui non aveva mai sentito parlare",

"BMG ci ha supportato al 100% affinché mettessimo quello che volevamo nel gioco: provenendo dall'industria musicale, niente li turbava."



Sono due le versioni principali del sistema di controllo sviluppate per GTA. La prima, quella che vedete in questa pagina, è molto semplice da usare, ma non permette di sfruttare appieno le potenzialità del gioco. La seconda, invece, è molto più complessa, ma anche più precisa e permette di fare praticamente tutto quello che si vuole.

Una delle versioni precedenti di GTA, ancora molto lontana dal gioco finito che tutti conosciamo. Si può notare come la visuale sia molto più ravvicinata rispetto a quella che poi è stata scelta per la versione definitiva.

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING
GRAN TU
THE REAL DRIVIN

TIME EXTEND

GRAN TURISMO

FORMATO: **PLAYSTATION**
PRODUTTORE: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
SVILUPPATORE: **INTERNO (POLYS ENTERTAINMENT)**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA ORIGINALE: **1997**

Anteporre le regole della strada a quelle del gioco potrebbe sembrare un approccio azzardato, ma Polys è riuscita a tagliare la bandiera a scacchi seminando gli avversari

È pacifico che *Gran Turismo* fosse un titolo assolutamente inimmaginabile ad un anno dalla sua uscita. Meno pacifica è l'opinione che se ne può avere. Chi apprezza il franchise di Polyphony Digital sostiene che il primo 'Real Driving Simulator' abbia ridefinito il genere dei racing game su console, liberandolo dalle sue radici arcade e stabilendo uno standard per dimensione, fedeltà e flessibilità del software ludico che avrebbe addirittura influenzato altri generi. I detrattori ribattono che il suo approccio quasi fanatico alla cultura automobilistica l'abbia reso un mistero imperscrutabile per molti, e che il suo successo abbia avuto ben poco a che fare con la qualità del suo game design.

A distanza di nove anni, nove anni durante i quali il modello di *Gran Turismo* è stato reso via via più familiare da una valanga di imitazioni e dai seguiti realizzati da Polyphony stessa, è facile dimenticare quanto fosse fuori dagli schemi per l'epoca. Tali furono le scosse generate dal suo realismo grafico e fisico da impedire a molti di coglierne l'evidente spregiudicatezza di fondo. Il creatore della serie, Kazunori Yamauchi, e il suo team interno a Sony noto come Polys (e che in seguito avrebbe guadagnato più fama e indipendenza come Polyphony Digital), rinnegarono in toto l'estetica videoludica e tutti gli stilemi ad essa legati. Dedicarono un numero impressionate di ore di lavoro alla riproduzione maniacale di circa 150 auto, la maggior parte delle quali molti giocatori non avrebbero mai usato. Poi presero ogni modello e lo misero a completa disposizione dell'utente attraverso un sistema di tuning che sembrava permettere di modificare il codice a proprio piacimento, quasi un arrogante invito a metterne alla prova il superbo modello di guida. E, cosa più inaspettata di tutte, inserirono tutto ciò in una struttura di gioco progressiva che volgeva le spalle ad ogni variante esistente del genere, prendendo invece ispirazione dalla più improbabile delle fonti: gli RPG.

Tali furono le scosse generate dal suo realismo grafico e fisico da impedire a molti di coglierne l'evidente spregiudicatezza di fondo

Ma niente di tutto questo era evidente ad una rapida immersione nella modalità Arcade, il volto tradizionalista di *Gran Turismo*. Impossibile non rimanere a bocca aperta di fronte ai sorprendenti effetti di riflessione, all'autenticità delle ambientazioni, all'incredibile riconoscibilità dei modelli delle vetture (una qualità ravvisabile ancora oggi, nonostante bassa risoluzione e povertà poligonale). Impossibile non apprezzare il suono pulito e preciso degli scarichi e non esaltarsi di fronte al comportamento delle quattroruote, pregevole sia sotto

Le piste del primo *Gran Turismo* (alcune delle quali presenti anche nell'ultima edizione) offrono uno dei track design più realistici mai visti in un videogioco. Polys è riuscita a creare non solo dei circuiti tecnicamente interessanti sotto il punto di vista agonistico, ma anche percorsi imprevedibili e naturalistici come Trial Mountain e Deep Forest

l'aspetto fisico che quello meramente estetico, con i bolidi che serpeggiano fra i dossi spostando il carico da una ruota all'altra. Impossibile non sentirsi un tutt'uno con la propria auto per tutti coloro che all'epoca avessero investito i propri risparmi in un DualShock, guadagnando così un terzo livello di input sensoriale.

di vibrazione, e da allora di migliori se ne sono viste davvero poche.

Ma è solo uscendo dalla modalità Arcade e affrontando la sua tortuosa carriera che *GT* permette di andare oltre la lucida estetica per capire il suo approccio radicale al genere dei racing game. Il primo incontro è quello con le famigerate patenti,

Impossibile non apprezzare il suono pulito degli scarichi, con i bolidi che serpeggiano fra i dossi spostando il carico da una ruota all'altra

Quando *GT* uscì nei negozi, il DualShock era infatti appena arrivato, portando per la prima volta su PlayStation controllo analogico e vibrazione. E *Gran Turismo* fu il gioco che da solo ne giustificava l'esistenza. Ovviamente, l'implementazione dello sterzo analogico era un plus notevole per la periferica, ma fu il modo in cui Polys sfruttò potenza e versatilità dei suoi due solenoidi (ispirati al Rumbe Pak Nintendo, ma decisamente più efficaci) che lasciò davvero il segno. I sobbalzi di un manto stradale imperfetto, l'inquietante tremolio derivante dalla perdita di aderenza ad alta velocità, l'inaspettato sobbalzo per il contatto con un avversario non visto, l'esaltante grattata di un cordolo sfiorato a tutta velocità: non si tratta solo di un livello supplementare di immersione, ma di un flusso extra di informazioni trasmesso direttamente alle mani. All'epoca era la più ponderata e sofisticata applicazione degli effetti

lezioni di tecnica automobilistica che danno l'accesso a campionati ed eventi corsistici. Le prove da superare sono blande ai limiti dell'autolesionismo, col primo test che richiede di guidare un'utilitaria su un rettilineo e di arrestarsi nello spazio richiesto. Siamo ad anni luce di distanza dalle seducenti corse della modalità arcade o anche dalle richieste impegnative di una qualsivoglia simulazione motoristica. Lo scopo delle prove è ovviamente quello di istruire, ma anche di implicare l'assoluta serietà di quanto viene dopo. Non è roba per bambini da affrontare a cuor leggero. *Gran Turismo* è un privilegio che va guadagnato con l'impegno.

Una volta acquisita la prima patente, ciò che segue sembra egualmente prosaico. Con soli 10.000 crediti in mano, il giocatore deve acquistare l'auto con cui gareggiare, il che significa rivolgersi al mercato dell'usato in cerca di una modesta familiare o di una sportiva con troppi anni sulle

spalle. In realtà, questa costrizione è un colpo di genio. Esaminare il listino e scegliere la vettura da un elenco chilometrico potrà sembrare una rottura, ma è alla base del senso di identificazione e possesso con cui il gioco unisce l'uomo alla macchina. E anche se le auto sono lente e tristi, il fatto che l'utente possa averle guidate realmente (o quanto meno esserci salito sopra come passeggero) è fondamentale. Ogni traccia di finzione videoludica (o di 'finzione realistica', come nel caso della Formula 1, per esempio) viene cancellata, l'estetica ultrarealistica doppiamente rafforzata, e il giocatore può giudicare l'accuratezza della simulazione in base alla propria esperienza personale. La decisione di far cominciare la modalità principale da questo (basso) livello ha lo stesso peso della grafica spettacolare o del modello di guida nel rendere *Gran Turismo* più realistico della concorrenza.

L'autenticità è tutto in questo gioco. È quello che vende, al di là del suo effettivo valore d'intrattenimento. *GT* è un monumento all'arte della modellazione, e sebbene l'immenso parco macchine sia certamente tale per impressionare e soddisfare manie collezionistiche, non si può fare a meno di pensare che per Yamauchi sia la cosa più importante. *GT* è nato dall'amore per le automobili prim'ancora che dall'amore per i videogiochi, e fino a oggi la serie ha ricreato i suoi soggetti con una cura che sfiora il feticismo. Ma è l'eguale attenzione riposta in vetture ordinarie e straordinarie, famose o scono-

Un negoziante potrebbe mettere *Gran Turismo* in vetrina e lasciare che si venda da solo con la forza di un replay. L'inclinazione delle carrozzerie sui semiassi era testimonianza eloquente del realismo della simulazione

Il design sobrio e elegante della sua interfaccia grafica faceva di *Gran Turismo* uno dei pochi giochi per la prima PlayStation ad avere un certo 'stile Sony'. Anche da questo punto di vista, l'opera di Polyphony Digital evitava di concedere il benché minimo indizio di frivolezza, se si eccettua forse il discutibile accompagnamento musicale jazz-funk

sciute, che conferisce all'opera di Yamauchi l'autorevolezza del punto di riferimento: magari non interessano i tre quarti delle auto presenti nel gioco, ma la loro stessa inclusione convalida l'autenticità di quelle che si sceglie di guidare e rafforza la sensazione di operare delle scelte individuali (una sensazione a sua volta amplificata dal tuning, in virtù del quale i veicoli preferiti diventano veri e propri progetti che accompagnano l'utente lungo tutto l'arco del gioco). In questo senso *Gran Turismo* è una tela bianca, un mezzo di espressione per il giocatore.

E se da un lato il design inusuale del gioco mostrava tracce di quello che sarebbe poi stato battezzato 'sandbox gaming', dall'altro affondava le proprie radici in un genere alquanto tradizionale. *Gran Turismo* ha aumentato dimensioni e longevità dei racing game in maniera radicale seguendo un cammino parallelo a quello degli epici RPG giapponesi. L'arco è il medesimo: dopo un umile inizio, si acquista sempre più potere, così da avere la meglio su nuovi avversari, da guadagnare più soldi e da diventare ancora più potenti. Acquistare pezzi e lavorare sull'elaborazione della macchina per aumentarne le prestazioni è una pratica analoga al level up dei personaggi di un RPG attraverso l'acquisizione di nuove abilità e nuovo equipaggiamento. L'esperienza di gioco è caratterizzata tanto dal tempo passato nei menu, a studiare, raffrontare e sperimentare, quanto da quello speso nelle gare vere e proprie.

Ma *Gran Turismo* porta questa miscela di generi molto più in là di quanto oserebbero i suoi imitatori: troppo in là, sinceramente, al punto da risultare contraddittorio. Non ci sono quasi limiti alle modifiche apportabili ad alcune auto (con vetture dalla potenza di serie non eccessiva in grado di superare i 1.000cv una volta elaborate) e i tetti di potenza imposti dalle competizioni sono troppo generosi o pressoché inesistenti. Di conseguenza, malgrado il gioco riponga così tanta enfasi sulla pura tecnica di guida, migliorare la propria abilità è solo una delle soluzioni possibili per avere la meglio sugli avversari. Esattamente come in un RPG, in *Gran Turismo* si può vincere facendo leva sulla ripetizione, sulla partecipazione insistita alle gare più semplici, così da accumulare sufficienti fondi (e quindi sufficienti cavalli) per superare in scioltezza competizioni inizialmente difficili. Inoltre, *GT* non bilancia la progressione con la stessa ponderatezza dei migliori RPG, e i giocatori che volessero perfezionare la propria guida in gare equilibrate non hanno un'idea chiara di dove fermarsi con l'elaborazione. Ho perso perché non sono stato abbastanza abile o perché la mia vettura non aveva comunque speranze? È questo un problema che mina la premessa autorevole del gioco: vincere una gara rimbalzando col proprio bolide superpotenziato contro i muretti ad ogni curva non è assolutamente 'real driving'. Se non altro questa pratica rende le competizioni più avanzate accessibili anche a quei giocatori sprovvisti della pazienza e della dedizione necessarie per padroneggiare davvero il gioco, e questa, in un certo senso, è democrazia. E così, dove nasce una contraddizione (fra la competizione basata sull'abilità e la progressione basata sulle statistiche) ne viene messa a tacere un'altra (la frizione fra le credenziali da simulazione hardcore del gioco e il suo forte appeal per il casual gamer).

Non sorprende che *Gran Turismo* fosse impensabile nel 1996, almeno per chiunque ad eccezione di Kazunori Yamauchi. Abbagliati dai suoi traguardi tecnologici e dalla sua lucida presentazione, è facile sottovalutarne l'atipicità: un ibrido stravagante di generi e stili, il risultato di un amore che trascende quello per la creazione di un buon videogioco. Si potrebbe considerare come il più improbabile dei blockbuster indirizzati al mass market, ma è sicuramente uno dei più importanti. Anche a distanza di nove anni.

DYNASTY

Nonostante l'evidente superiorità tecnica delle edizioni per PlayStation2, il sistema di guida è solido e gratificante in ogni iterazione di *Gran Turismo*, tanto che per giudicare quale sia il miglior episodio della serie la soluzione più razionale è quella di metterne a confronto i contenuti. In quest'ottica, la sterminata libreria di *GT4* ne fa il non plus ultra assoluto, anche se in quanto a innovazioni è agli antipodi rispetto al primo, rinfrescante *Gran Turismo*. Una menzione particolare va a *GT2* che con un garage variopinto, un'eccellente modalità rally, le interessanti sfide monomarca, una struttura più morbida e l'inclusione di alcuni tracciati fondamentali rappresenta una vera fioritura dell'ideale di *GT*. Inoltre include Grindewald, pregevole circuito montano ad alta velocità mai più 'ripescato' nelle edizioni successive.

La mancanza di un sistema di danneggiamento era soprattutto dovuta ad un problema di licenze, ma anche, dice Yamauchi, di tecnologia. C'è da chiedersi se un'altra ragione non sia la volontà dell'autore nipponico di non veder sfigurati i suoi splendidi modelli

Forum

Forum Videogiochi
Via Asiago 45, 20128 Milano
E-mail: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

VG20 (luglio/agosto 2006)

Cara redazione di Videogiochi, non è che il Giappone l'abbiamo un attimo sopravvalutato? Mi chiedo questa cosa da nippofilo accanito. Come (credo) anche voi, per tutto il periodo PlayStation sono andato di *Final Fantasy* in *Final Fantasy*, di *Resident Evil* in *Resident Evil*, passando per *MGS*, *Xenogears*, *Vagrant Story*, *Valkyrie Profile* e *Chrono Cross*. Comunque si chiamassero e comunque funzionassero, io aspettavo che dall'Oriente rotolassero fin qui le gemme sacre del Vero Videogiocare.

I giochi occidentali erano quelli incompleti, quelli che 'ma questo l'hanno betatestato?', quelli delle idee figlie di cento padri e partorite schiave all'ombra delle statistiche di gradimento del pubblico. L'Oriente era, in un certo senso, il videogaming artistico. L'impressione era tanto forte da essere sopravvissuta all'era PS2, periodo in cui alla persistenza di determinate divinità (*MGS*) s'è contrapposta una generica marcescenza di quei giochi che determinavano un margine creativo sull'Occidente, che a colpi di gameplay e di 'sostanza' hanno recuperato ogni distanza. Non che i *Fallout*, i *System Shock*, i *Thief* e gli *Half-Life* facessero pena, intendiamoci. Però poco da fare: se volevi 'la trama fica' o 'i temi maturi' o 'i personaggi indimenticabili' è alla produzione giapponese che dovevi rivolgerti.

L'altro giorno, riflettendoci un attimo, sono arrivato alla spietata conclusione che davvero il Giappone è più immobile, più conservatore e più 'brand-affected' rispetto al panorama videoludico USA o Britannico. Ho pensato al recente E3 e ho messo su un piatto della bilancia *Mass Effect* e sull'altro *Final Fantasy XIII* (mio dio, tredici): il match per l'egemonia ruolistica va all'Occidente. Ho messo su un piatto il pur gradevole *Lost Planet* e sull'altro l'occidentalissimo *Heavenly Sword*: il match per il genere action va all'Occidente.

Potrei continuare. Vi sono certamente eccezioni (Kojima resiste indefesso, come del resto Clover Studio), ma la mia impressione è piuttosto netta. È forse ciò causato dal rigidissimo pubblico nipponico, mai sazio di formule ruolistiche arcaiche, licenze polverose (Gundam?) e capace di bocciare, ad esempio, proposte più fresche (*ZOE2*). Qual è il pensiero di **Videogiochi** sulla Guerra dei Mondi del game development?
Federico Cardamone

L'altro giorno sono arrivato alla spietata conclusione che davvero il Giappone è più immobile, più conservatore e più 'brand-affected' dell'Occidente

È ironico che si tacci il mercato giapponese di conservatorismo quando ogni settimana la top ten di Famitsu è in buona parte occupata dalle tutt'altro che convenzionali proposte ludiche per Nintendo DS. Ma non hai torto. Osservando le classifiche dei Most Wanted (fatte di *Final Fantasy* e *Resident Evil*), il Giappone si dimostra anche particolarmente attaccato ai 'soliti franchise'. Ma le cose vanno davvero meglio in Occidente, dove il successo commerciale dei soliti noti non solo delinea il profilo di un pubblico altrettanto 'rigido', ma forse persino dai gusti peggiori? Magari la verità è nel mezzo, o magari non esiste alcuna verità, ma solo una serie di impressioni. Come quella che i videogiochi giapponesi siano meno buggati di quelli occidentali: potrebbe essere altrimenti vista la diffusione del PC gaming in Occidente rispetto all'Oriente? Comunque citare Hideo Kojima non vale: il suo genio non appartiene a questo mondo.

Spett. redazione, sono un videogiocatore da molto tempo. Ho sempre comprato console NTSC USA (PlayStation 1 e 2, Dreamcast e Xbox) per via dei 60hz e per evitare possibili bande nere. Con la nuova generazione di console, Xbox 360 in primis, questo discorso vale ancora? Prima capisco che la risoluzione NTSC era inferiore rispetto a quella PAL per cui apparivano le bande nere se la conversione non era fatta bene, ma ora, da quello che ho capito, tutti i giochi partono da 720p come risoluzione e l'unico problema è il frame rate che si sistema con l'opzione PAL60.

Vi chiedo se potete spiegarmi meglio la differenza tra le vecchie console e quelle di adesso e perché il PAL60 sulla prima Xbox è spesso criticato (vedi *Halo*). Spero di non dovere più comprare giochi e console importate per poter essere al pari dell'NTSC. Chi vorrebbe vedere un film deforme e lento? Perché non viene riposta la stessa attenzione nei videogiochi? Pazzesco.
Grazie e buon lavoro a tutti.
Gianluca

Con le console di nuova generazione, la 'disparità di trattamento' fra l'utenza NTSC e quella PAL è ormai un lontano, brutto ricordo. Console in grado di produrre immagini ad alta risoluzione, di prendere vecchi giochi e 'scalarli' al fine di renderli decenti sui televisori HD Ready, sono perfettamente capaci di supportare il multistandard di default. Non solo. La proliferazione della filosofia del region free (gran parte dei giochi per 360 lo sono e, a detta di Sony, lo saranno anche quelli per PS3) non fa che rafforzare questa sorta di omogeneizzazione del videogioco, promuovendo altresì l'uscita dei prodotti sui vari mercati in quasi-contemporanea (di nuovo, come già accade spesso con 360 e dovrebbe accadere anche con PS3). Era ora, verrebbe da dire.

Tempi supplementari di Italia-Germania. La sofferenza è inaudita, la tensione alle stelle, e io mi metto a pensare: Perché il calcio piace? Cos'è, alla fine, il calcio? Perché sto qua a soffrire quando potrei benissimo rilassarmi in questa notte d'estate? Perché mi devo appassionare alle gesta di 11 compatrioti? Non capirò mai cos'è in realtà il calcio. Non capirò mai cosa sono i videogiochi.

Eppure una risposta l'ho trovata. Forse. La redazione di **Videogiochi** non sarà necessariamente d'accordo con me, ma un'idea me la sono fatta. I videogiochi, come lo sport, sono un pretesto plausibile per esultare e condividere insieme qualcosa. Pensateci bene: i videogiochi non sono altro che obiettivi da raggiungere. *God of War*? *Metal Gear Solid*?

ONLINE FORUM
Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi

Topic: La Potenza aiuta l'innovazione nei vg?
Una potenza maggiore, quindi il poter usufruire di nuove tecnologie, aiuta l'innovazione dei vg oppure non è così importante? Certo, giochi straordinari possono essere fatti anche oggi con poche risorse, ma non è vero che certi giochi altrettanto straordinari lo sono poiché utilizzano in modo oculato e innovativo le nuove tecnologie?
Oscarmoi

In tutti i campi del design l'innovazione progettuale non può prescindere da quella tecnologica, non vedo perché il game design dovrebbe essere diverso.
Koji Kabuto

Secondo Federico Cardamone, la produzione videoludica giapponese sta lentamente scivolando in secondo piano rispetto a quella occidentale sia sotto il profilo della qualità che della sofisticazione. Può un Kojima ribaltare questa impressione?

Zelda? Tutti impongono di arrivare alle schermate finali. E finalmente la tensione si scioglie, e si ride a crepapelle. Campioni del mondo. E *Animal Crossing*, direte voi? Lo scopo non è esplicito, eppure il giocatore si prefigge lo stesso degli obiettivi, stavolta da solo, come del resto ci si impone di realizzare mirabolanti combo in *GOW*, senza che nessuno ti obblighi a farlo. *Animal Crossing* è una partita di basket dove si esulta per ogni canestro (leggi pesce o insetto catturato), mentre ogni boss di *Viewtiful Joe* è la finale di Champions League. Sport diversi, videogiochi diversi. Ma con in comune due cose, competizione e condivisione, dove il confine tra le due non è affatto marcato, anzi, il più delle volte queste corrispondono. Si tifa insieme, pur essendo di squadre avversarie.

Quello che voglio dire è che il videogioco è un lungo tragitto verso un baule pieno di soldi, dove però il cammino non solo non è faticoso, ma anche piacevole, nonché a completa disposizione dell'utente. Fruizione immediata, viaggio piacevole, gioia finale. Si spera. Che il tragitto sia infestato da rovi e buchi, ovvero bug, o che il cielo sia realisticamente abbacinante, sono fattori che condizionano certamente la qualità del viaggio, in negativo o in positivo. Del resto dobbiamo discernere paludi puzzolenti da fantastiche nuotate ai Carabi, ma queste appartengono all'elemento video, non al gioco.

In definitiva, questo è il cemento, la base. Competizione e condivisione, quindi pretesto plausibile. Se poi lo amalgamiamo alla calce, il video, ne esce qualcosa di particolare, speciale. Fruizione immediata, viaggio piacevole, gioia finale. Magari avrò scoperto l'acqua calda, ma state sicuri che, quando si soffre, contro la Germania o contro il Minotauro, pensare che quello che fai, passivamente o attivamente, abbia un senso, aiuta eccome.

Big BaAG

Fare gioco di ruolo interpretativo significa interpretare il proprio personaggio, donargli sogni, ambizioni e obiettivi. Molti sottovalutano questo divertimento

Il parallelo fra il videogioco è l'attività sportiva ha senso dal momento che entrambi, generalmente, si basano sul superamento dei propri limiti. E ne ha ancor di più quando si osservano fenomeni come i World Cyber Games (www.worldcybergames.com), vere e proprie olimpiadi del videogioco le cui discipline includono RTS, FPS, beat'em up, racing game e, ovviamente, simulazioni sportive. Ma di certo il videogioco non è solo competizione, e prefiggersi degli obiettivi in *Animal Crossing* non rende la sfida in quest'ultimo analoga a quella delle "combo mirabolanti" in *God of War*. Dare un senso al proprio operato, prefiggersi degli obiettivi, in un videogioco come nella vita, non solo 'aiuta', ma è indispensabile.

Parliamo del gioco di ruolo online interpretativo. Quando si pensa al gioco di ruolo interpretativo, o Full GDR, molte persone immaginano quattro avventurieri comodamente seduti in taverna a bere birra e chattare in lingua medievale. Non è così.

Fare gioco di ruolo interpretativo significa interpretare il proprio personaggio, donargli sogni, ambizioni e obiettivi seguendo un contesto o una ambientazione. Molti sottovalutano questo divertimento forse perché parecchie persone non lo hanno provato o ad alcuni semplicemente non piace. Io amo i giochi di ruolo e mi diverte giocarci online, ma non giochi come *World of WarCraft*, *Lineage 2* o *Guild Wars* perché non offrono divertimento alle persone come me. Sinceramente non sono interessata a passare una giornata ad uccidere mostri solo per vedere un numero in più nella mia tabella del personaggio.

L'interpretazione offre un coinvolgimento emotivo molto forte, e consente alle persone di vivere in una realtà differente da quella di oggi. Insomma, chi non ha mai sognato di essere una principessa o un cavaliere senza macchia e senza paura o creare delle gilde con veri obiettivi, diversi da quelli che si preimpostano col PvP?

Non ci crederete, ma spesso l'interpretazione in un Persistent World può generare diverse tipologie di PvP. Più profonde, se volete. Quando due personaggi entrano in conflitto, l'interpretazione crea una sorta di epica, una sfida sia fisica che emotiva. Riguardo alla vita del vostro alter ego, siete portati a confrontarvi con altri personaggi con vita propria e ideali differenti dai vostri. Questo vi spinge a trovarvi magari dei compagni con il vostro stesso obiettivo ed è da qui che nasce una gilda quando si parla di interpretazione. La cosa triste è che molte persone vedono questo genere di gioco infantile e noioso quindi io dico a queste persone: provateci.

Aly

Tratto dal forum di Games Radar, l'invito di Aly a provare ad essere davvero qualcun altro è interessante (da cui la pubblicazione su queste pagine), ma anche un po' inquietante. È forse solitudine quella che si legge fra le righe di questo appello?

No, perché per sfruttarla servono investimenti maggiori. Gli investimenti maggiori non possono essere rischiati, e quindi l'innovazione è scoraggiata. La stasi tecnologica favorisce l'innovazione nel gameplay.
Melchior

Credo che le grandi novità in termini di gameplay o di game design non siano strettamente legate alla *pùtenza* a disposizione delle software house, ma piuttosto all'estro e al coraggio di pochi individui che hanno la fortuna di godere della fiducia delle suddette software house. [...] Tutto questo però non vuole negare che avere più potenza a disposizione sia utile. Penso ad esempio al blasonato *Half-Life 2*: ovviamente due anni prima non sarebbe stato materialmente possibile realizzarlo.
HkMax

Io mi spingo oltre. La potenza e il progresso tecnologico remano CONTRO l'innovazione.
Gendo Ikari

Topic: Biffovision e gli over 30

Approvo e concordo in pieno con quanto scritto da Mr Biffo in Videogiochi 20. [...] Noi [over-30] siamo stati testimoni di un'evoluzione imbarazzante, siamo passati da due stanghette a giochi dove è difficile distinguere il vero dal virtuale. I giocatori di oggi cosa dovranno distinguere?
Cmv

Sai, forse è proprio la memoria di questa evoluzione che ti/ci permette di stupirti/ci ancora di fronte a un videogame.
Luborg

Io trentenne non sono, ma già da ora il 90% di ciò che propone il mercato mi annoia da morire. [...] Se il buon giorno si vede dal mattino...
Xpeter

Per risolvere la cosa basta una vacanza che ci permetta di diventare nuovamente casual gamer. Perché purtroppo la conoscenza rende liberi, anche di annoiarsi.
Maxlee

Ultimamente trovo in giro parecchi interventi tipo questo. Non è che ad una certa età bisogna smettere e dedicarsi ad altro?
Sol Badguy

Finché i riflessi non mi abbandoneranno, starò sempre a videogiocare...
Soulseater

Nel prossimo numero

Videogiochi 22
in edicola ad ottobre

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PRESENTA

Dai creatori di EUROPA UNIVERSALIS 2

HEARTS OF IRON II

UN INCREDIBILE SPECIALE DEDICATO AL MONDO DELLA STRATEGIA SU PC!

E IN ALLEGATO IL GIOCO COMPLETO HEARTS OF IRON 2!

Rivista Speciale + gioco completo a soli € 6,50

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER STRATEGY

Cercalo in edicola dal 29 agosto!

DAGLI STESSI AUTORI DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Future MEDIA WITH PASSION

gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

60021
9 771723 334000

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI